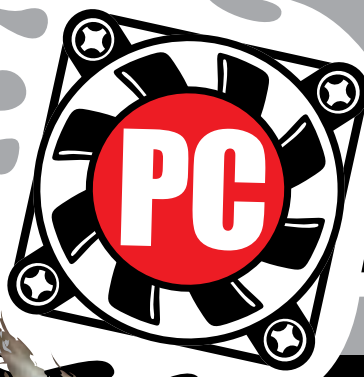


игры



ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ИГРЫ

№ 6 (30)

ИЮНЬ • 2006

ИГРА МЕСЯЦА

TOMB RAIDER: LEGEND

**SID MEIER'S
RAILROADS!**
ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА
ИМЕНИ СИДА МЕЙЕРА

**DESPERADOS 2:
COOPER'S REVENGE**
COMMANDOS НА ДИКОМ ЗАПАДЕ

**RED ORCHESTRA:
OSTFRONT 41-45**
ГЛАВНЫЙ КОНКУРЕНТ BATTLEFIELD 1942

**CONDEMNED:
CRIMINAL ORIGINS**
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ F.E.A.R.

ПОДРОБНЫЙ ОТЧЕТ

КРИ 2006: ЧАСТЬ ВТОРАЯ

DISCIPLES III

90
СТР.

SPELLFORCE 2
СМЕШИВАЯ ЖАНРЫ

134
СТР.

СЛОВАРЬ ГЕЙМЕРА
ОТ «А» ДО «Я»

84
СТР.

SIN EPISODES
ПЕРВАЯ СЕРИЯ

ПОСТЕРЫ: TOMB RAIDER: LEGEND и DISCIPLES III

ЖАНР ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО

Акелла

ФАНРЕПНЕИТ

Рядовой сотрудник нью-йоркского банка убивает в туалете ист-эндской забегаловки абсолютно незнакомого мужчину. Ничего необычного для города, в котором убийства происходят каждый день... если бы не одно но. Лукас Кейн не хотел убивать этого человека. Он видел и осуждал происходящее, но ничего не мог с собой поделать. И больше всего на свете ему хочется узнать, что заставило его совершить убийство.

в ролях: ЛУКАС КЕЙН, КАРЛА ВАЛЕНТИ, ТАЙЛЕР МАЙЛС сценарист: ДЭВИД КЕЙДЖ
режиссер: АНДЖЕЛО БАДАЛАМЕНТИ сценарист: THEORY OF A DEAD MAN
постановка: QUANTIC DREAM продюсер: АКЕЛЛА режиссер: ВМ

quanticdream

ATARI



Акелла



© 2008 ATARI Europe SAS. All Rights Reserved. Manufactured and marketed by Atari Europe SAS. Created by David CAJEL. Developed by Quantic Dream © 2008. All rights reserved. Developed with the help of Centre National de la Cinématographie. All other trademarks are the property of their respective owners.
The film is composed by ANGELO BADALAMENTI. Score produced and orchestrated by NORMAND CORREIA.
Все права защищены. Товарные знаки принадлежат их владельцам.
Музыка создана с помощью www.studio.com. Сценарий: ДЭВИД КЕЙДЖ. Режиссер: АНДЖЕЛО БАДАЛАМЕНТИ. Сценарист: THEORY OF A DEAD MAN.
Представитель на Украине: "Мультимедиа" - www.multimedia.com.ua. Ветеран ООО "Торит Навигатор" и Сетевые Технологии.
дистрибуторские подразделения компании "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Гастрица, д.37, телефон (812) 252-49-66.

ASUS (Webcam) Notebook Series
Свобода Беспроводного Общения! Зажигай!


неавторизированный перевод

Ноутбуки ASUS позволяют Вам в полной мере насладиться беспроводной свободой. Благодаря встроенному микрофону и веб-камере, ноутбуки ASUS W5F, A6Ja/A6Jc, A7J и A8Jc/A8F, созданные на базе технологии Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК, дают возможность проведения видеоконференций без подключения внешних устройств и проводов, путающихся под ногами. www.asus.ru

W5F

Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК

- Процессор Intel® Core™ Duo T2300/T2400/T2500/T2600
- Mobile Intel® 945GM Express Chipset
- Intel® PRO/Wireless 3945 ABG Network Connection

Microsoft® Windows® XP

- Home
- Professional

DDR2 533/667 МГц

TFT-матрица 12.1" WXGA (1280x800) с фирменными технологиями Color Shine и Crystal Shine, ASUS Splendid Video Intelligent Engine

Bluetooth V2.0 +EDR

HDD 60/80/100 Гб

Встроенная вращающаяся (180°) 1,3-мегапиксельная веб-камера

A6Ja/Jc

Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК

- Процессор Intel® Core™ Duo T2300/T2400/T2500/T2600
- Mobile Intel® 945PM Express Chipset
- Intel® PRO/Wireless 3945 ABG Network Connection

Microsoft® Windows® XP

- Home
- Professional

 Широкоформатная 15.4" TFT-матрица WXGA (1280x800), выполненная по фирменной технологии Color Shine LCD
 ATI Mobility™ Radeon® X1600 256 Мб VRAM HyperMemory™ до 512 Мб (A6Ja)
 NVIDIA GeForce Go 7300 128Мб с TurboCache™ до 512Мб (A6Jc)

Bluetooth V2.0+EDR(опция)

HDD 60/80/100/120 Гб

Встроенная 1.3-мегапиксельная веб-камера

A7J

Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК

- Процессор Intel® Core™ Duo T2300/T2400/T2500/T2600
- Mobile Intel® 945PM Express Chipset
- Intel® PRO/Wireless 3945 ABG Network Connection

Microsoft® Windows® XP

- Home
- Professional

DDR2 533/667 МГц

Широкоформатная 17" TFT-матрица WXGA+ (1440x900) с фирменными технологиями Color Shine и Crystal Shine, ASUS Splendid Video Intelligent Engine

ATI Mobility™ Radeon® X1600 VRAM Pro 256 Мб

HDD 60/80/100/120 Гб

Bluetooth V2.0+EDR

Встроенная 1.3-мегапиксельная веб-камера

A8Jc/A8F

Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК

- Процессор Intel® Core™ Duo T2300/T2400/T2500/T2600
- Mobile Intel® 945PM Express Chipset
- Intel® PRO/Wireless 3945 ABG Network Connection

Microsoft® Windows® XP

- Home
- Professional

Широкоформатная 14.1" TFT-матрица WXGA (1280x800), выполненная по эксклюзивной технологии Color Shine LCD

 NVIDIA GeForce Go 7300 128Мб TurboCache™ до 512Мб (**A8Jc**)
 Intel® Graphics Media Accelerator 950 до 128Мб (**A8F**)

HDD 60/80/100/120 Гб

Bluetooth V2.0+EDR (опция)

Встроенная 0,35-мегапиксельная веб-камера (опция)



Встроенная веб-камера

Всемирная гарантия 2 года

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

ASUS®
 Rock Solid · Heart Touching

Москва: Артрон (495) 789-85-80, Аваком-М (495) 784-67-36, Белый Ветер (495) 730-30-30, ION (495) 729-57-10, NEXUS (495) 928-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, OLDI (495) 105-07-00, ПИРИТ (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 542-80-70, СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 518-83-58, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неоторг (495) 223-23-23, **Санкт-Петербург:** Alpha (812) 320-80-70, Кей (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-45-51, **Барнаул:** С-Trade (3852) 38-10-00, **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39, **Екатеринбург:** Клосс (343) 216-17-00, **Краснодар:** Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066, **Красноярск:** Борлас СБ (3912) 58-09-52, **Новосибирск:** НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333, **Ростов-на-Дону:** Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18, Поиск (863) 250-13-00, **Самара:** Прагма (8462) 701-701, Санрайз (846) 241-67-53, **Томск:** Интант (3822) 41-55-32, **Тюмень:** AD Systems (3452) 22-35-33, **Челябинск:** Японская электроника (3512) 247-47-47, **Уфа:** Кламас (3472) 912-112, Форте ВД (3472) 600-000.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino logo, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Viiw, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium and Pentium Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



МЫ НЕ ОСТАНАВЛИВАЕМСЯ — МЫ НАБИРАЕМ ОБОРОТЫ

Здравствуй, дорогой читатель! Начинать это вступительное слово, к сожалению, придется с неприятного известия. Должно быть, ты заметил, что в прошлом месяце журнал подорожал. Это произошло из-за того, что нашему издательству пришлось на 18 рублей повысить отпускную цену, по которой «РС ИГРЫ» покупают оптовики. Некоторые из них добавили к этому свою накрутку, и в итоге журнал в рознице стал дороже — где-то рублей на 20, а где-то и на все 50. Спешим предупредить тебя: рекомендованная цена нашего ежемесячника — 190 рублей. Все, что выше, — происки недобросовестных продавцов.

Почему нам пришлось повысить цену? Дело в том, что российские издательства сейчас вынуждены дополнительно платить просто за присутствие своей продукции в розничных сетях. Ситуация на рынке такова, что эта плата последние два года непрерывно растет. Издательствам приходится поднимать цены на журналы и газеты для того, чтобы покрыть эти дополнительные расходы. Именно поэтому стоимость «РС ИГР» пришлось увеличить. Но обещаем, что, покупая журнал дороже, ты и получать от него будешь больше — благодаря эксклюзивным материалам о самых хитовых играх, новым рубрикам и улучшенному диску. Наши слова не расходятся с делом. Доказательства — в этом номере. На что стоит обратить внимание? Загибай пальцы. Во-пер-

вых, мы подготовили внушительный материал по «Disciples III: Ренессанс» — суперперспективной стратегии, которой, мы уверены, вполне по силам конкурировать в будущем с пятими «Героями». Во-вторых, дополнили репортаж с КРИ из прошлого номера подробным отчетом об играх, показанных на конференции. В-третьих, выложили на диск видео, посвященное все той же КРИ. В-четвертых, обновили дизайн раздела рецензий. В-пятых, составили геймерский словарь, в котором «расшифровали» наиболее популярные игровые термины. В будущем мы планируем выкладывать его на диск. Если встретишь незнакомое словечко, обязательно загляни в словарики, и тебе многое станет ясно. Вроде бы все. Хотя нет, это далеко не все, это лишь начало большого пути. Останавливаться мы не собираемся, и с каждым номером только набираем обороты. Через месяц ты сможешь ознакомиться с печатным материалом и видеорепортажем с крупнейшей игровой выставки ЕЗ. Пока мы сдаем номер, Даниил Леви вместе с командой геймлендцев всеми правдами и неправдами добывает для тебя драгоценную информацию о будущих хитах. Обещаем, ты оценишь наши старания!

Алексей Ларичкин,
и.о. главного редактора

**БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН
ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ
8-800-200-3-999**

**Если у тебя возникают вопросы по подписке
на любимый журнал — звони! Мы поможем
тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!**

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ www.gameland.ru. НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

game master



...ОРУЖИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Надежная клавиатура
и геймерская мышь уже в комплекте!

Неуязвимость, которая достигается с компьютером Excimer™ Game Master на базе Процессора Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT, превращает любое сражение в самопознание, а пределы возможного перестают существовать...



ЭКСИМЕР™ Game Master

Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT
(2 МБ, 3.2ГГц, 800МГц)
Mb MSI 915 Combo 2-F
OC Microsoft® Windows® XP Media Center Edition (Rus)
Память DDR2 DRAM 1ГБ 533 МГц PC-4200/4300
Видео NVIDIA 6800-GS256E
Card Reader 6 in 1
Жесткий диск 160ГБ,
SATA-300, 7200rpm, 8МБ Привод DVD±RW
Порт FireWire
+
Антивирус



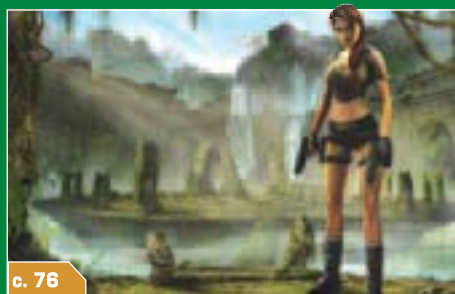
Web: www.excimer.com/gamemaster/

СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ЭЛЕКТРОНИКИ

Компания Эксимер рекомендует
лицензионную ОС Microsoft® Windows® XP

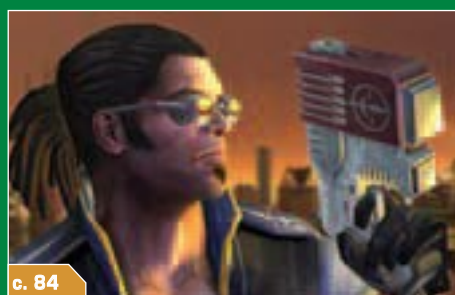
Обозначения Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino logo, Intel, Intel Core, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Core Inside, Pentium и Pentium Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

РЕЦЕНЗИИ



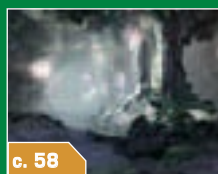
с. 76

TOMB RAIDER: LEGEND – ЛАРИСКА МЕНЯЕТ ИМИДЖ И ВНОВЬ ПОКОРЯЕТ МИР



с. 84

SIN EPISODES: EMERGENCE – ПЕРВАЯ ЧАСТЬ ЭПОПЕИ О МАЧО БЛЕЙДЕ И СТЕРВЕ ЭЛЕКСИС



с. 58

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! PARADISE – НОВЫЙ ШЕДЕВР ОТ БЕНУА СОКАЛЯ



с. 64

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! WARHAMMER ONLINE – МОДНАЯ ВСЕЛЕННАЯ РВЕТСЯ В СЕТЬ



с. 72

ПОД ПРИЦЕЛОМ! DESPERADOS 2 – ЗАДУШЕВНАЯ БЕСЕДА С НАСТОЯЩИМИ КОВБОЯМИ



с. 200

РЕТРО THE LONGEST JOURNEY – ПУТЕШЕСТВИЕ В МИР КВЕСТОВ

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Акелла	2 обложка	«Страна Игр»	127
Технотренд	3 обложка	Журнал	
BENQ	4 обложка	«Лучшие цифровые камеры»	133
Asus	1	Тур 10 городов	161
Excimer	3	Ред. подписка	180
1C	9, 11, 19, 41, 43, 45, 57	Подписка по телемаркетингу	185
Foxconn	21	ТНТ	189
Акелла	29, 31, 33, 35, 37	mail.ru	193
Hightech	51	Футбольный менеджер	197
Руссобит-М	53, 93, 113	Журнал «Хакер»	199
Бука	55, 87, 107	Журнал	
Nival	71	«Maxi Tuning»	217
Новый Диск	81, 119	E-shop	223, 225
Euroset	121	Журнал «SYNC»	227



ТЕМА НОМЕРА
6 Disciples III: Ренессанс
14 История The Elder Scrolls

ТЕМА НОМЕРА 2
16 КРИ'2006: Часть вторая

НОВОСТИ
28 События индустрии
44 Новости киберспорта
46 Релизы и бестселлеры

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
50 В ожидании хита
52 Sid Meier's Railroads!
54 World in Conflict
56 Dungeon Siege II: Broken World
58 Paradise
60 Обитаемый Остров: Послесловие
62 Glory of the Roman Empire
64 Warhammer Online: Age of Reckoning
66 City Life
68 Archlord
70 Left Behind: Eternal Forces

ПОД ПРИЦЕЛОМ!
72 Desperados 2: Coopers Revenge

РЕЦЕНЗИИ
76 Tomb Raider: Legend
84 Sin Episodes: Emergence
88 Red Orchestra: Ostfront 41-45
90 SpellForce 2: Shadow Wars
96 Dreamfall: The Longest Journey
98 Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
100 Silkroad Online
102 Act of War: High Treason
104 Blazing Angels: Squadrons of World War II
108 Evolution GT
110 Condemned: Criminal Origins
114 Keepsake: Тайна Долины Драконов
116 True Crime: New York City
118 Форд Стрит Рейсинг
120 Playboy: The Mansion - Private Party
122 Championship Manager 2006
124 Гид покупателя

ДАЙДЖЕСТ

СПЕЦ
134 Словарь геймера
142 Игры на всю жизнь

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН

146 Онлайн-новости
148 Флэш-роль
150 Обзор сайтов

152 Ragnarok Online
154 Guild Wars

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

156 Maelstrom
158 Heroes of Might and Magic V
162 Paraworld

ЖЕЛЕЗО

164 Железные новости
166 Тестирование восьми ноутбуков
170 Технология: Материнские платы «все в одном»
171 Мини-тест: Беспроводные Bluetooth-наушники Creative CB2530
172 How to: Изучаем стресс-тестирование «разогнанного» компьютера
174 FAQ

РАЗГОВОР ПО ДУШАМ

176 Фредрик Линдгрэн

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

182 Tomb Raider: Legend
186 Механоиды 2
190 Commandos: Strike Force
194 Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown
198 Cheats & Easter Eggs

РЕТРО

200 The Longest Journey
203 Подарок из Норвегии
204 Дайджест
205 Ретро-новости

О НАБОЛЕВШЕМ

206 Письма
210 Спроси «РС ИГРЫ»

КОНКУРСЫ

212 Конкурс по «Disciples III: Ренессанс»
214 Конкурс по SpellForce 2: Shadow Wars
215 BESTSHOT
216 Конкурс по серии Postal
218 Конкурс от компании BenQ
219 Призовой кроссворд
220 Итоги конкурса по Hellgate: London
220 Итоги призового кроссворда #27 и #28
221 Итоги конкурса BESTSHOT
222 Итоги первоапрельского конкурса
224 Итоги конкурса по The Chronicles of Spellborn
226 Итоги конкурса от компании Asus

СОДЕРЖАНИЕ DVD

240 АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА



COVERSTORY 2



СПЕЦ

КРИ'2006: ЧАСТЬ ВТОРАЯ
ТРИ ДНЯ ИГРОВОГО УГАРА НА КРИ
2006. ПОЛНЫЙ ОТЧЕТ. с.16СЛОВАРЬ ГЕЙМЕРА
ЧАР, ЭКСПА, ЛУТ. НОВЫЙ ЯЗЫК
НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ – В
ЭНЦИКЛОПЕДИИ ИГРОВЫХ
ТЕРМИНОВ. с.134

ПОСТЕРЫ



TOMB RAIDER: LEGEND



DISCIPLES III: РЕНЕССАНС

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Act of War: High Treason	102	Paradise	58
Archlord	68	Paraworld	162
Blazing Angels: Squadrons of World War II	104	Playboy: The Mansion – Private Party	120
Championship Manager 2006	122	Ragnarok Online	152
City Life	86	Red Orchestra: Ostfront 41–45	88
Commandos: Strike Force	190	Sid Meier's Railroads!	52
Condemned: Criminal Origins	110	Silkroad Online	100
Desperados 2: Coopers Revenge	72	SiN Episodes: Emergence	84
Disciples III: Ренессанс	6	SpellForce 2: Shadow Wars	90
Dreamfall: The Longest Journey	96	The Longest Journey	200
Dungeon Siege II: Broken World	56	Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	194
Evolution GT	108	Tomb Raider: Legend	76, 182
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	98	True Crime: New York City	116
Glory of the Roman Empire	62	Warhammer Online	
Guild Wars	154	Age of Reckoning	64
Heroes of Might and Magic V	158	World in Conflict	54
Keepsake: Тайна Долины Драконов	114	Механоиды 2	186
Left Behind: Eternal Forces	70	Обитаемый Остров: Послесловие	60
Maelstrom	156	Форд Стрит Рейсинг	118

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников для работы в тестгруппе в течение следующих 6 месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тестгруппы раньше. Если ты хочешь попасть в тестгруппу, заходи на сайт www.anketa.glc.ru. Мы подготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования.

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003

Выходит 1 раз в месяц.

№6(30), ИЮНЬ 2006

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Алексей Ларичкин chikitos@pc-games.ru и.о. главного редактора
Даниил Леви daniil@pc-games.ru зам. главного редактора
Евгений Сныткин snitkin@pc-games.ru арт-директор
Екатерина Воронкова верстальщик-дизайнер
Михаил Бузенков buzenkov@pc-games.ru редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Андрей Теодорович редактор раздела «Путеводитель»
Лиза Снежная лит. редактор/корректор
Надежда Леошина levoshina@gameland.ru администратор

DVD

Семен Чириков sem4@pc-games.ru главный редактор
Юрий Пашолок webrunner@pc-games.ru зам. главного редактора
Виктор Бардовский редактор раздела «Киберспорт»
Артем Воронин редактор раздела софт/shareware
Павел Рыбалкин медиаредактор
Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Рубен Кочарян test_lab@gameland.ru руководитель
Федор Добрянский dr.cod@gameland.ru главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»

E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyna@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Теодорович teodorovich@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru директор по рекламе
Ольга Басова olga@gameland.ru руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Максим Григорьев Менеджер по работе с сетевыми РА / Корпоративные продажи
Александр Белов belov@gameland.ru менеджер
Максим Соболев sobolev@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Марья Алексеева трафик-менеджер
Евгения Горячева goryacheva@gameland.ru менеджер
Дмитрий Барин barinov@gameland.ru менеджер
Надежда Бабин babivan@gameland.ru менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095) 780-88-24

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Яна Агарунова yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095) 780-88-24

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Олег Полянский polyanskiy@gameland.ru издатель
Ольга Логинова loginova@gameland.ru редакционный директор

PUBLISHER

Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director
Oleg Polyanskiy polyanskiy@gameland.ru publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095) 780-88-24

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.

<http://www.aha.ru>; Тел.: (095)250-4629

Типография

ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж – 65 300 экземпляров

Рисунки в рубриках Editorial и «О Наболевшем»:

Александр Черногоров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «РС ИГРЫ» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

DISCIPLES III: ЭВОЛЮЦИЯ ИЛИ РЕВОЛЮЦИЯ РЕНЕССАНС

Текст: Алексей "Chikitos" Ларичкин

Уже в который раз обращаем твое внимание на тот факт, что все заметные пошаговые стратегии создаются в России. За примером далеко ходить не надо – пятые «Герои» и *Jagged Alliance 3D*. Это не единичный случай, а уже тенденция. И, казалось бы, повод для гордости. Но после анонса «*Disciples III: Ренессанс*» на минувшей КРИ восторженных комментариев на интернет-форумах было не сыскать. Зато негатива хоть отбавляй: ну, не верят игроки в наших разработчиков. Обидно. Ведь ныне российские проекты на равных конкурируют с западными. Но многие геймеры до сих пор мыслят старыми стереотипами. Чтобы успокоить и самих себя, и дорогих читателей, мы наведались в студию .dat и осмотрели *Disciples III*. Заверяем тебя: поводов для тревоги нет. В команде работают прожженные профи, стилистика игры безупречна, а изменения логичны и любопытны. Впрочем, мы не призываем тебя верить нам на слово. Информацию для размышления ты найдешь на следующих шести страницах. А выводы делай сам.



■	ЖАНР ИГРЫ
	Turn-Based Strategy
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Strategy First
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	Акелла
■	РАЗРАБОТЧИК
	.dat
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	до 4
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.disciples3.ru
■	ДАТА ВЫХОДА
	2007 год



■ Юниты имперцев. Самый могучий, понятное дело, ангел (на переднем плане).

СООБРАЗИМ НА ТРОИХ?

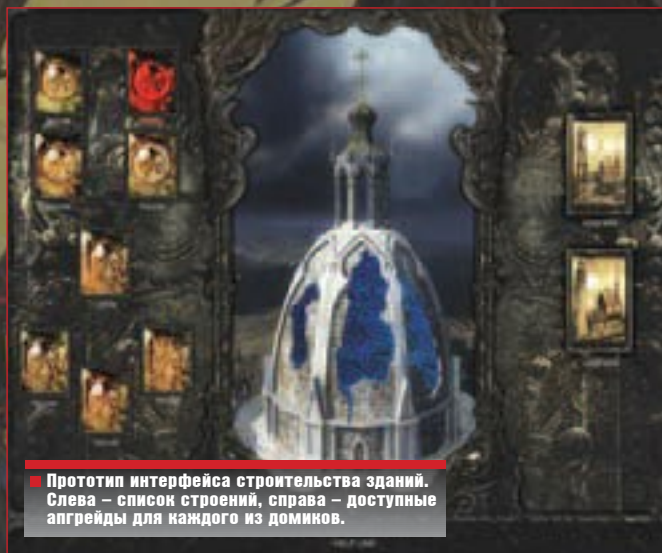
Обычно анонс проекта сопровождается описанием предыстории, но в случае с «**Disciples III: Ренессанс**» ситуация иная. Разработчики играют в молчанку и лишь туманно намекают на головокружительные сценарные повороты. Наверняка мы знаем лишь одно – центральным персонажем будет девушка-ангел. Ну и, конечно, события «Ренессанса» продолжат сюжетную линию предыдущих частей. В трех кампаниях тебя ожидают три расы – Империя, Легионы Проклятых и Благородные Эльфы. А в эпизодических ролях авторы задействуют Гномов и Нежить. Если проекту будет сопутствовать успех (у нас никаких сомнений по этому поводу не имеется), то в последующих адд-онах ты наверняка сможешь сыграть и за эти расы. Но это дело будущего, а сейчас давай-ка лучше вернемся к рассказу о Disciples III.

ПО ДОЛИНАМ И ПО ВЗГОРЬЯМ

На что в первую очередь обращаешь внимание, когда знакомишься с игрой? Правильно: на графику. Предыдущие части **Disciples** критики журили за слабенький движок. А посему решение перевести стратегическую серию в трехмере вполне обосновано. При разговоре о моторе **Virtual Dream**, на котором работает «Disciples III: Ренессанс», разработчики оживляются и начинают сыпать техническими терминами: вертексные и пиксельные шейдеры, скелетная, морфичная и процедурная анимация, пост-обработка изображения... Всего и не упомнишь. Но нам-то важно другое: как все это выглядит? Картинка отменная: и технология не подкачала, и с дизайном – полный порядок. Переход в 3D произошел игру не сгубил – разработчики



■ В динамике монстр выглядит весьма устрашающе: твари на его хребте размахивают лапами и корчат рожи.



■ Прототип интерфейса строительства зданий. Слева – список строений, справа – доступные апгрейды для каждого из домиков.

сохранили мрачноватую стилистику и в то же время насытили мир Disciples красочными спецэффектами и новыми деталями. Любой юнит или элемент ландшафта прорисован настолько тщательно, что камеру можно приближать к ним вплотную и не прикрывать глаза от ужаса, как в иных играх. В этом нет ничего удивительного, ведь за визуальную часть проекта отвечает **Андрей Иванченко** (см. также врезку про команду разработчиков), известный скрупулезным подходом к графическому содержанию.

Приятно, что освоение третьего измерения сказалось не только на качестве картинки, но и повлияло на геймплей. Движок способен одинаково легко отрисовывать и равнины, и реки, и высоченные горы, и глубокие пропасти. Последние, понятное дело, являются естественными препятствиями: перебраться через них просто так не получится. Лишь в определенных гейм-дизайнером местах ты найдешь мосты и воздушные аппараты. Такие участки будут серьезно охраняться. Кроме того, в некоторых миссиях придется контролировать стратегически важные точки. Самый простой пример: карта разделена надвое непреодолимой пропастью, а мост всего один. Кто из противников первым захватит важный объект и построит там мощную оборонительную линию (планируются защитные башни и тому подобные строения), тот и получит ключевое преимущество. За свои тылы в таком случае не нужно беспокоиться, а врага можно измотать диверсионными вылазками. И это лишь один из примеров! В общем, авторы собираются выжать из движка все соки, и такой подход можно только приветствовать.

РОЛЕВЫЕ ИГРИЦА

Серия Disciples всегда славилась сильной ролевой частью. Достаточно лишь вспомнить, что под руководством героя было максимум пять существ, а не сотни юнитов, как в той же **Heroes of Might and Magic**. Порой путешествие персонажа с верными сподвижниками по фэнтезийному миру смахивало на странствование приключенцев из классических RPG. Все это получило развитие в третьей части.

Начнем хотя бы с того, что теперь перед началом игры можно выбрать лицо и прическу подопечного. Об изме-

КОМАНДА МОЛОДОСТИ НАШЕЙ

Отцы-основатели студии .dat – люди в игровой индустрии уважаемые. **Дмитрий "Lucky" Демьяновский** в свое время был руководителем команды, создавшей **«Корсаров»** (первых), PC- и Xbox-версии (кстати, это единственная разработанная в России игра для Xbox), **«Пиратов Карибского моря»**. **Андрей "Anny" Иванченко** – известный художник – обычно скромничает и предпочитает о себе не распространяться. Скажем лишь, что рисовал арты для многих знаменитых игр. Помнишь, Гордона Фримена с мантировкой, красовавшегося на обложке самого первого номера **«PC ИГР»**? Это работа Anny!



1С МУЛЬТИМЕДИА

TOTAL OVERDOSE™

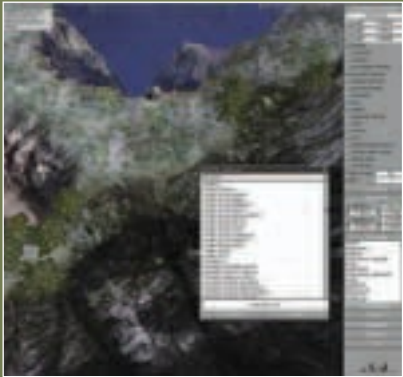
НЕГОДЯЯ
ГЕРОЙ
КРАСОТКА



Издатель: 1С. Разработчик: .dat. Сайт: www.dat-studio.ru. Контакт: 1С (Москва) 8 (495) 777-01-01. Контакт: .dat (Москва) 8 (495) 777-01-01. Контакт: 1С (Санкт-Петербург) 8 (812) 321-11-11. Контакт: .dat (Санкт-Петербург) 8 (812) 321-11-11.

СВОИМИ РУКАМИ

Согласно требованиям зарубежного издателя в игру должен быть включен редактор карт. Решение, в принципе, верное: третьи «Герои», например, популярны до сих пор благодаря прорве неплохих фанатских работ. В *Disciples III* создатели планируют подключить даже не один, а два редактора – редактор карт и редактор арен. Скорее всего, они не будут совсем уж простыми для освоения, но с другой стороны и возможностей у них будет побольше, чем, скажем, в «геройском конструкторе».



■ Первый набросок игрового меню. Предполагается, что камера будет услужливо приближаться к табличке в центре картинки по первому требованию игрока.



нении формы глаз, носа, рта, как в программе вроде **LifeStudio: HEAD** (она, например, интегрирована в «Операцию *Silent Storm*»), речи не идет. Но и того, что есть, вполне достаточно, дабы подобрать персонажа по своему вкусу. Но это только цветочки.

«Ягодки» можно рассмотреть на экране экипировки героя (соответствующий скриншот где-то совсем рядом). У героя шесть параметров (здоровье, сила, ловкость, интеллект, быстрота и инициатива), каждый из которых можно прокачать при достижении нового уровня. В предыдущих частях, если помнишь, развитие персонажа происходило автоматически. Теперь игрок волен взрастить неповторимого героя, а затем испытать его навыки в бою.

Например, увеличить в первую очередь инициативу, которая влияет на максимальное количество существ, путешес-

вующих вместе с персонажем (кстати, предельное значение параметра равно 7; максимум семь юнитов помогают персонажу на поле боя).

Но это еще не все. Если раньше герой таскал с собой в лучшем случае пар тройку артефактов (в первой части всего два), то теперь его можно экипировать по полной программе. На куклу персонажа навешиваются щит, шлем, перчатки, доспехи, кольчуга, штаны, сапоги и поручи, повышающие показатель защиты и дарующие дополнительные бонусы. Ну а в руки можно вложить оружие самых разных видов (мечи, топоры и т.д.). Подбор орудия убийства – дело исключительной важности. Скажем, вручить Убийце (Assassin) тяжеленный боевой молот будет большой ошибкой. Ассасин привык орудовать короткими клинками и каким-нибудь отравляющим кинжалом способен здорово потрепать противни-

ков. Повреждения, конечно, будут небольшие, но и тыкать врагов ножиком Убийца умеет гораздо чаще, чем охаживать молотом.

Обогащая игру ролевыми элементами, разработчики готовы зайти достаточно далеко. Например, сейчас обсуждается вопрос, связанный с весом переносимых вещей. Не исключено, что плюшкины, подбирающие все подряд, будут расплачиваться в бою за свое скряжничество пониженными скоростями атаки и сотворения заклинаний. Впрочем, окончательное решение по этому вопросу еще не принято.

ОЖИВШИЙ ЖЕЗЛ

Разработчики не стали покушаться на основы стратегической части: герои странствуют по фэнтезийному миру в поисках ресурсов и артефактов, сражаются с нейтральными монстрами, огнем

■ Бои на такой маленькой арене (всего 5х5 узлов) будут довольно скоротечными.



Или вот один из основных элементов серии – жезл, который, будучи воткнутым в землю, распространял влияние расы на близлежащую местность, что, в свою очередь, увеличивало приток ресурсов. Штука полезная, но какая-то бестолковая: любой самый тщедушный вражеский герой без армии мог без особых проблем вытащить этот самый жезл. Сколько матов сложили геймеры по этому поводу уже и не упомнишь... В третьей части парни из .dat вознамерились устранить сей недостаток. Схема проста, но вместе с тем оригинальна: теперь жезл – живое существо, усиливающееся с каждым ходом. Герой, попытавшийся вытащить магический посох, будет вынужден сразиться с ним и его армией. Такое решение привносит в игру и дополнительные стратегические нюансы. Предположим, ты видишь, что вражеский персонаж воткнул жезл в землю. Что делать: рискнуть и попробовать уничтожить посох сразу же или поднакопить сил и действовать наверняка? Решать тебе!

Разработчики Disciples III даже не пытаются скрывать, что пристально следят за судьбой **Heroes of Might and Magic V**. Самая успешная пошаговая стратегия, несмотря на провал четвертой части, до сих пор задает тон в жанре. Возможно, именно этим объясняется главное нововведение «Ренессанса» – трансформация тактических боев. Они теперь стали больше походить на «геройские» баталии. Но ни о каком плагиате речи не идет, у сотрудников .dat и своих идей в достатке. Помнишь, как протекали сражения в предыдущих частях? До битвы можно было расставить юниты (воинов вперед, лучников и магов запрятать в тыл). А в самих боях никаких перемещений: знай себе – пинай противников, да своих бойцов подлечивай. Герой на поле брани даже наложить заклинание не мог – колдовство было разрешено только на глобальной карте. Ныне арены разбиты на клетки (так называемые ноды), на перемещение по которым и персонаж, и его свита тратят очки действия (AP). Более того, любое действие – например, атака или сотворение заклинания (шаманить могут как персонаж, так и юниты-маги) – стоит определенное количество AP. Такая система используется во многих пошаговых ролевых играх – например, в **Fallout 1-2**.

10 МУЛТИМЕДИА

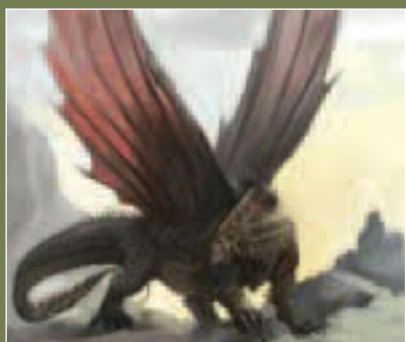
TOTAL OVERDOSE™

**НЕГОДЯЙ
ГЕРОЙ
КРАСОТКА**



ЛЕВ – НЕ ЦАРЬ ЗВЕРЕЙ!

Венцом эволюции в *Disciples III*, как и во многих других фэнтезийных играх, являются драконы. Разработчики заявляют, что их будет несколько видов (все стихийные – огненные, водяные и т.д., а также «специфические» – проклятые, эльфийские и др.), и, естественно, каждый из них потребует особого подхода. Могучие существа, способные на завтрак проглотить целую армию существ, будут охранять самые мощные артефакты. Чтобы справиться с драконом, нужно как следует прокачать героя и подготовиться к серьезным потерям.



■ Это не арт, а реальная картинка – ландшафт, сгенерированный движком Virtual Dream.



гой – лучники. Скорее всего, шансов у второго войска нет: если ратники доберутся до стрелков, битву можно считать оконченной. Но ежели разрушить один из нодов тонкого мостка, соединяющего две части арены, все перевернется с ног на голову: здоровенные воины, занимающие четыре клетки, просто не смогут дойти до лучников. Задумка, безусловно, гениальная, но получится ли ее воплотить в жизнь? Будем держать кулачки, чтобы авторам удалось это сделать и не опростоволоситься с балансом.

Вообще, как заявляют ребята из студии .dat, при разработке концепции сражений они вдохновлялись тактической RPG *Disgaea: Hour of Darkness*, вышедшей на

PlayStation 2. Если ты знаком с этой игрой, наверняка уже просек фишку. Ежели – нет, внимай. Практически на каждой арене будут встречаться ноды, дарующие разнообразные бонусы (например, +20% к ледяным заклинаниям или к защите), а также артефакты. Эта особенность открывает невероятные тактические горизонты, которые и не снились поклонникам тех же самых «Героев». Предположим, в центре арены находится клетка, усиливающая огненные заклинания, а у обоих противников есть маги, специализирующиеся на файерболлах. Кто первый добежал, того и тапки? Как бы не так. Про уничтожение клеток я уже говорил, но существуют и более эффективные решения. Например, проигрывающий в инициативе игрок может поставить ловушку на пути вражеского существа. Его оппонент, конечно, узнает об этом действии, но опрестелить опасное место на поле не смо-



■ Один из примеров оформления арены. Протобразом послужил знаменитый Стоунхендж.



■ Как гласит пресс-релиз «вместо статичной картинки вас ждет 3D модель города и камера, показывающая выбранное здание». Не убавить, не прибавить.



■ Этот город придется штурмовать 0-0-очень долго.

КТО БЫСТРЕЕ?

Абсолютно каждый юнит в *Disciples III* характеризуется показателем «инициатива» (пока это рабочее название; не путай с одноименным параметром героя), который определяет последовательность ходов и то, насколько часто существа будут их совершать. Как это действует, несложно себе представить: аналогичная схема используется в *Heroes of Might and Magic V*. Понятно, что, например, хорошо защищенные големы должны быть медленнее проворных, но хиленьких эльфийских лучников. Пока неповоротливые создания сдвинутся с места, эльфы успеют послать в них пару стрел.



жет (впрочем, планируется, что в игре будут юниты, способные разглядеть западню, а также редкие карты, показывающие «капканы»). И призадумается, стоит ли ему отправлять мага к заветной клетке. Возможно, имеет смысл не рисковать и схватить, к примеру, артефакт, пополняющий запасы маны. Между прочим, каждому месту на глобальной карте соответствует своя, особая арена, и игрок может заранее во всех подробностях увидеть поле брани. Иногда будет выгодно дожидаться даже превосходящего тебя по силам противника на определенном участке, чтобы дать ему

бой в идеальных для себя условиях. На низком уровне сложности не особо сообразительный сподстат непременно попадет в западню. Ну а на высоких настройках сложности на такой подарок, конечно, не рассчитывай: смекалистые противники будут сами поджидать тебя.

НА ШТУРМ!

С обычными сражениями мы вроде бы разобрались, но штурм городов – это, как говорится, совсем другой коленкор. Логично предположить, что отстроенный и хорошо укрепленный замок нахрапом взять не удастся. Мы это, конечно же, понимали, но, честно говоря, не были готовы к сюрпризу от разработчиков. Они огорошили нас заявлением, что на захват города может уйти... несколько ходов. За раз можно захватить одно строение, причем в случае успеха ты лишишь неприятеля связанных с этим зданием бонусов. Скажем, разгромил городскую гильдию –

будь уверен, оппонент не наймет для защиты поселения вора и не воскресит побитого героя. В целях сохранения баланса создатели намерены ввести ограничения на скупку юнитов за один ход. Накопить денежек и быстро собрать ополчение не получится. Хочешь быть спокойным за свой замок? Будь добр, наймай армию заранее!

ДО СКОРОГО СВИДАНИЯ

Вообще-то у нас в заглавнике осталась еще пара-тройка любопытных фактов, связанных с *Disciples III*, но мы их прибережем для будущих статей. Проект-то самобытный, и возвращаться к нему придется не раз. Хотя бы ради уточнений. Разработчики только-только приступили к сборке геймплея, и, скорее всего, изменения в игровом содержании неизбежны. Впрочем, мы уверены, у студии .dat все получится. Направление задано верно, все остальное приложится.



■ Это скриншот из ролевой игры или все-таки из стратегии?



Disciples не везло от рождения. Первую игру серии угораздило появиться год в год с классической третьей частью блистательной *Heroes of Might and Magic*. Именно это, и ничто другое, больше всего сказалось на судьбе игры: почти все рецензии писались с позиции «чем *Disciples* хуже *НОММ*». Случайный игрок, едва познакомившись с мрачно-ватой вселенной *Disciples*, невольно начинал сравнивать ее с красочным миром творения 3DO. Однако, проведя бессонную ночь в режиме «ну, еще одну миссию – и все», к утру делал удивительное и парадоксальное открытие: *Disciples* – это не беспомощный клон «Героев». Это совершенно другая игра!

DISCIPLES: SACRED LANDS

Дата выхода: 1999 год

Локализация: *Disciples: Меч и корона*

Дата выхода: 2004 год

Первая *Disciples* мало походила на привычные фэнтезийные стратегии. Суровый мир, терзаемый распрями и гибнущий в преддверии конца времен, на долгие годы стал визитной карточкой серии. Но главное: на фоне тех же «Героев» *Disciples* выделялась упрощенной системой боя. У игроков, привыкших исчислять воинов десятками и сотнями, случился нервный срыв. Обнаружилось, что на поле брани одновременно можно вы-

вести не больше пяти существ помимо самого героя. При этом любой сценарий желательно было пройти, бережно сохранив к финалу миссии каждого бойца, купленного на старте в столице. Ведь основным и уникальным ресурсом игры являлся опыт, который выдавали скудными порциями за каждую битву и поровну делили между все-

ми выжившими воинами (убитых можно было воскрешать, но драгоценную экспу они теряли). А в конце истории игрока непременно поджидал какой-нибудь неповторимый босс, готовый преподнести массу сюрпризов. Завалить крепыша под силу было только хорошо прокачанному войску.

Объяснить феномен *Disciples* непросто. Неказистая и корявенькая на первый взгляд игра нашла-таки своих почитателей. Что пришлось им по душе? Мрачная атмосфера, необычный геймплей или легкость в освоении? Кому-то одно, кому-то другое, а кому-то все вместе. Для нас это не так уж и важно. Самое главное, что *Sacred Lands* положила начало великолепной серии.



DISCIPLES II: DARK PROPHECY

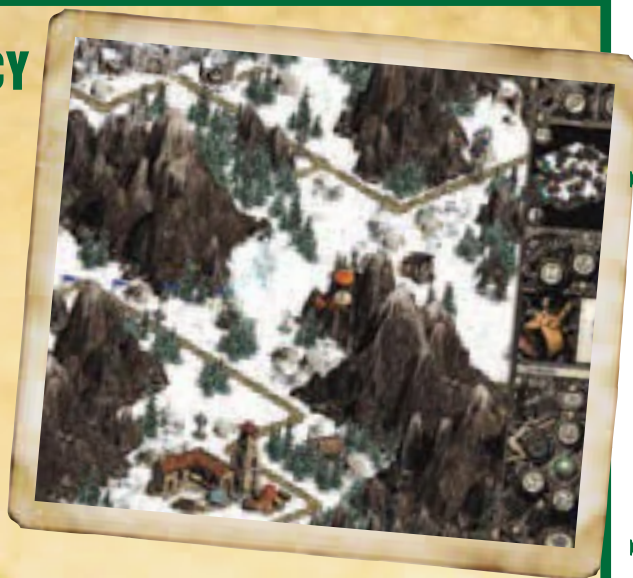
Дата выхода: 2002 год

Локализация: Disciples II: Канун Рагнарека

Дата выхода: 2002 год

Единственное серьезное различие сиквела и первой части – улучшенная графика. Разработчики несколько преобразовали экраны битвы и столицы, камеру на поле боя опустили за спины обороняющихся, увеличили размеры карт и повысили качество прорисовки. Однако в геймплей никаких видимых изменений внесено не было.

Во второй части серии окончательно сформировался суровый стиль Disciples – приглушенные цвета, мрачная музыка, полные скорби вступительные ролики. Даже рыцари света угрюмо смотрели с портретов из-под насупленных бровей, а лица юных принцев были покрыты шрамами. Оставив неприкосновенными суть и содержание, работники **Strategy First** представили миру новый облик игры, который определил отношение общественности к сериалу на все последующие годы его существования.



DISCIPLES II: GUARDIANS OF LIGHT DISCIPLES II: SERVANTS OF THE DARK

Дата выхода: 2003 г.

Локализация: Disciples II: Гвардия света

Disciples II: Гвардия тьмы

Дата выхода: 2003 г.

Два равнозначных дополнения не содержали в себе ничего нового, кроме бесконечно длинных кампаний за каждую из рас. Владельцам «светлого» диска давали «поручить» за имперцев и гномов, ну, а «Гвардия тьмы» позволяла сражаться за мертвяков и демонов. Основная проблема состояла в том, что в приключения отправлялись только герои, достигшие 10-го уровня. Незадачливым игрокам, не имевшим в запасе подходящих «сохраненок», заботливо предлагалось поиграть в «Канун Рагнарека» и прокачать кандидата «с нуля». Причем каждый диск с адд-оном стоил как полноценная игрушка. Такие истории не редкость: разработчики и более именитых сериалов частенько зарабатывают на хлеб с маслом, выпуская небольшие довески к уже готовым хитам. Зато уж фанаты Disciples могли наиграться вдоволь...



DISCIPLES II: RISE OF THE ELVES

Дата выхода: 2004 г.

Локализация: Disciples II: Восстание эльфов

Еще одно дополнение, в котором появилась, ни много, ни мало, целая новая раса. А именно – темные эльфы. Остроухие обладали небольшим запасом здоровья, умели лечить во время боя и одновременно накладывать защиту от магии стихий, а также мгновенно высаживать на глобальной карте роицы, замедляющие движение вражеских отрядов. Кроме этого нам наконец-то позволили отыгрывать бой в быстром режиме и обмениваться исследованными картами местности с расами-союзниками.

Disciples II: Rise of the Elves стала лучшим адд-оном второй игры серии и в какой-то степени предвосхитила события третьей части: в **Disciples III** эльфы играют отнюдь не второстепенную роль.



Так, часть за частью, год за годом игра, которой никто не сулил ничего хорошего из-за мрачной стилистики, постепенно обрастала внушительной армией поклонников. Очень надеемся, что третья часть Disciples не растеряет среди 3D-красот присущее только ей обаяние и сможет на равных тягаться с новыми «Героями».

«Это был Волчий Век, потому что в то ужасное время создавались боги и рождались герои, а тупые воики кормились слабыми»

КРИ 2006

МЫ УЖЕ РАССКАЗЫВАЛИ НЕМНОГО О КОНФЕРЕНЦИИ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР 2006 В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ. НАПОМНИМ, ЧТО В ЭТОМ ГОДУ ОНА ПРОШЛА В МОСКОВСКОЙ ГОСТИНИЦЕ «КОСМОС» И СОБРАЛА БОЛЕЕ ПЯТИДЕСЯТИ КОМПАНИЙ. А СКОЛЬКО БЫЛО ГЕЙМЕРОВ И ЖУРНАЛИСТОВ – НЕ ПЕРЕСЧИТАТЬ! ВПЕЧАТЛЕНИЙ ОТ ВЫСТАВКИ ХВАТИТ ЕЩЕ НА ДЮЖИНУ-ДРУГУЮ СПЕЦИАЛЬНЫХ МАТЕРИАЛОВ И АВТОРСКИХ ЗАМЕТОК. НО МЫ РЕШИЛИ РАССКАЗАТЬ ВСЕ И СРАЗУ. БЕЗ КУПЮР.



Текст: Команда «РС игр»





■ Завтра Война



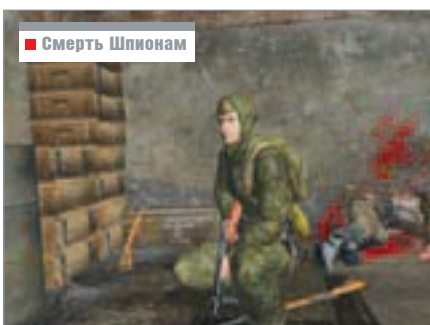
■ Завтра Война



■ Санитары Подземелий



■ Проектом «Завтра Война» останутся довольны и любители космосимов, и поклонники книги Зорича.



■ Смерть Шпионам



1С

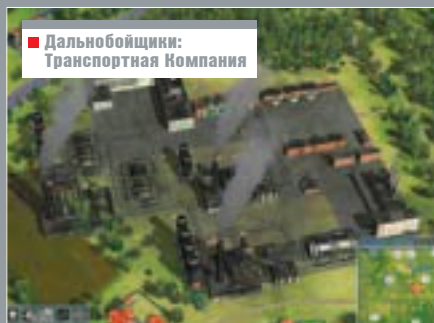
Стенд «1С» на «КРИ 2006» напомнил футуристическую крепость. Внутри, к барной стойке и трем компьютерам пускали только деловых партнеров и членов жюри. Для журналистов и зрителей компания любезно повесила десять (!) плазменных экранов, на которых крутились ролики из новых проектов.

Разумеется, не обошлось и без знаменитостей. Во второй день конференции, 8 апреля, **Дмитрий «Гоблин» Пучков**, участвующий в разработке проекта «**Санитары Подземелий**», раздавал автографы всем желающим. 9 апреля на «КРИ 2006» пожаловали **Яна Боцман** и **Дмитрий Городецкий**, больше известные как **Александр Зорич**. Они отвечали на вопросы поклонников, расписывались на плакатах и рассказывали о будущей игре под названием «**Завтра Война**». В это же время на плазме демонстрировали и сам космосимулятор. Уже сейчас можно сказать, что нас ждет проект поистине галактического размаха.

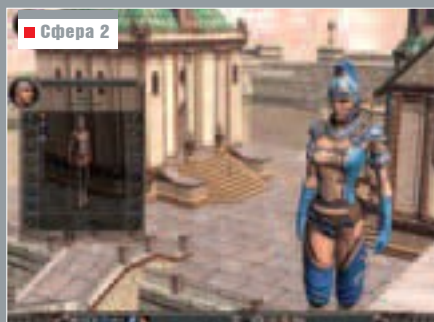
Но основное внимание было приковано к другой игре «1С» – проекту «**Смерть Шпионам**» от **Haggard Games**. Все-таки за разработку stealth-шутеров в России мало кто берется. А «СШ», несмотря на недавний анонс, уже выглядит весьма многообещающе. Действие игры разворачива-

ется во время Второй мировой войны. Тебя ожидают миссии, основанные на реальных разведоперациях СССР, и абсолютная свобода действий. Главный герой – капитан советской контрразведки – сможет прятаться, переодеваться, таскать трупы, стрелять из укрытия, бросать ножи, взламывать замки, устанавливать ловушки и многое другое. К счастью, и отличной графикой «Смерть Шпионам» не обделили. Игра смотрится, как минимум, не хуже большинства представителей жанра. В общем, Сэму Фишеру впору прикуривать.

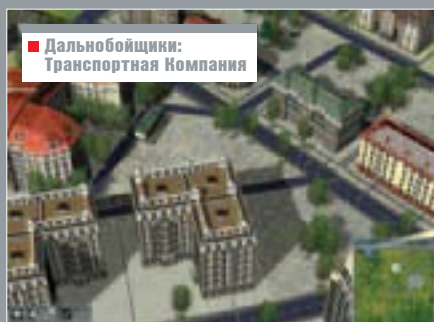
Ну, и самое главное: нам удалось посмотреть на игральную версию «Санитаров Подземелий». Впечатления самые восторженные: оригинальный стиль о/у Гоблина чувствуется в каждой строчке диалогов. Если ты уважаешь переводы фильмов Дмитрия Пучкова, то и «Санитары» тебе придется по душе. Впрочем, и разработчики баклуши не били. Игра во многом напоминает легендарную **Fallout** (с поправкой на реальное время и тактическую паузу), что, конечно, не может не радовать. А уж сколько «пасхальных яиц» припрятано в «Санитарах»... Мы даже со счета сбились. Вот, скажем, шлем Дарта Вейдера, дающий некие бонусы. Мы так воодушевились игрой, что решили подготовить объемный материал по проекту. Следи за анонсами!



■ Дальнобойщики:
Транспортная Компания



■ Сфера 2



■ Дальнобойщики:
Транспортная Компания



■ Танита, или Морское
приключение



НИКИТА

«Никита» на «КРИ 2006» разместилась в Marble Hall, зоне, доступной всем желающим. Народу было столько – не продохнуть! Но внимание публики привлекали не только новые проекты студии, но и очаровательные вампириши из «Сферы 2». 8 апреля на презентацию «Дом 3 Online», анонсированной незадолго до конференции, приезжали участники реалити-шоу «Дом-2». Они проводили конкурсы, раздавали призы и развлекали публику.

Однако получить полное представление о самой игре нам пока не удалось. Ясно одно: ни драк, ни крови в этой MMORPG не будет. Знакомства, общение, дискотеки – вот, что нас ждет.

Второй проект, представленный на стенде «Никиты», – «Дальнобойщики: Транспортная Компания». В этом тайкуне нам предлагают стать главой организации, которая занимается грузовыми перевозками, и пройти долгий путь от середины прошлого века до наших дней.

В обязанности управленца входит

оценка выгодности контрактов, закупка грузов, общение с заказчиками, управление персоналом и оформление бумаг. Последнее особенно важно, так как грамотное ведение технической документации и своевременная закупка новых моделей грузовиков благоприятно сказываются на будущей прибыли компании. Главным достоинством проекта является трехмерная графика. По желанию ты сможешь вращать камеру так, как заблагорассудится.

Но наибольший интерес у публики вызвал сиквел первой российской MMORPG «Сфера 2». Как говорят авторы, со своей предшественницей игра не имеет ничего общего. Все, начиная от движка до дизайна, писалось с чистого листа. Во второй части будет абсолютно новая боевая механика, рассмотренная авторами в шутерах от первого лица.

Появится и более продвинутая социальная система: как тебе, к примеру, возможность стать лидером расы?

Неплохо! Остается только дожидаться релиза, который намечен на четвертый квартал этого года.

АКЕЛЛА

Пожалуй, не ошибемся, если скажем, что стенд компании «Акелла» был одним из самых стильных на выставке. Пальмы, диванчики, кальян – арабские мотивы проскальзывали в каждой детали. Такое оформление было выбрано неспроста: совсем скоро – в августе этого года – состоится релиз русскоязычной версии *EverQuest II* (начало тестирования запланировано на 1 июня). В нее войдут все выпущенные аддоны, в том числе и *EverQuest II: Desert of Flames*, словно сошедшая со страниц «Тысячи и одной ночи». Подразделение «Акелла Онлайн», специализирующееся на глобальных мно-

гопользовательских проектах, набирает обороты: недавно на прилавках отечественных магазинов появилась локализация MMOFPS *Planetside*, в настоящий момент идет подготовка к дистрибуции английской *Dungeons & Dragons Online: Stormreach*, а сразу после окончания работ над EQ2 сотрудники департамента займутся запуском «Корсаров Онлайн».

«Акелла» нашла чем удивить публику. Напомним, что презентация *Disciples III* – самый громкий анонс КРИ – была организована именно этой компанией (она выступает издателем игры на территории России и стран СНГ). Продолжению знаменитой стратегической серии мы посвятили нынешнюю «Тему



■ «Чужой Среди Чужих». Комплекс «Дракон» внушает уважение



■ Heavy Duty



■ Империя Превыше Всего



■ Обитаемый Остров: Чужой Среди Чужих



■ Отель «У погибшего альпиниста»



номера» и повторяться как-то не с руки – вся информация сосредоточена на первых страницах журнала. Поэтому незамедлительно переходим к рассказу о других акелловских проектах. А их было столько, что на каждый даже компьютеров не стенде не хватало. На машинах периодически крутилась то одна, то другая игра.

Чего только стоит линейка «Обитаемых Островов» – проектов по мотивам книги братьев Стругацких. Перспективному варгейму под название «Послесловие» мы уделили две страницы рубрики «Обрати внимание». А вот про шутер «Обитаемый Остров: Чужой Среди Чужих» стоит завести отдельный разговор. Проверить геймплей на себе, к сожалению, не удалось (показывали только ролик), но кое-какую информацию по проекту мы заполучили. Главный герой Максим Каммерер, пилот Группы Свободного Поиска, попадает во враждебный мир и тутчас начинает давить местных супостатов всеми возможными способами – мясной шутер покрыт легким налетом stealth и adventure. Но этим нас не поразит. Как не поразит и достаточно стандартным набором противников: люди, мутанты, роботы, разная инопланетная дрянь, вроде агрессивных цветов. А вот что действительно достойно самого пристального внимания – так это оружие главгероя. Собственно, пушка всего одна, зато какая – штурмовой комплекс «Дракон». В базовой комплектации – это малокалиберная винтовочка, с которой на медведя, как говорится, не попрешь. Зато впоследствии к ней можно прицепить улучшенный магазин, гранатомет, огнемет, датчик движения и черт знает что еще. Любопытно!

Насчет квеста «Обитаемый Остров: Землянин» акелловцы предпочли не распространяться – говорят, не время

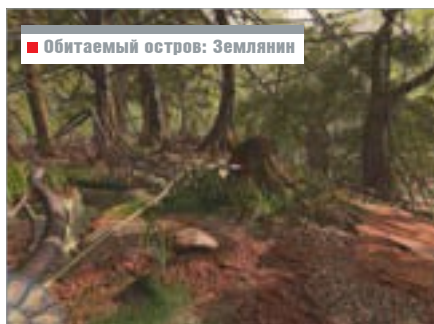
еще. Но беспокоиться за проект не стоит: его судьба в руках сотрудников Step Creative Group, не так давно отменивших крепкой авантюрой «Звездное Наследие: Черная Кобра» (рецензия – в номере 02(26)).

Кроме того, на стенде можно было сразиться в стратегию Heavy Duty. Суть игры проста: геймеру необходимо защитить целую планету от вторжения враждебных пришельцев. Помнишь первую и вторую части X-Com? Стратегическая карта Heavy Duty здорово напоминает искоmovский земной шарик. Да и действия – те же самые. Зафиксировали высадку инопланетян – выслали отряд на зачистку территории. Тактические бои динамичны и эффектны. Хочешь – управляй подведомственными роботами, как в обычной RTS, хочешь – переключайся в экшен-режим. Гордость разработчиков – движения многоногих железных машин. Никакой заранее подготовленной анимации: вышагивающие роботы в соответствии с законами физики, задевают за валуны, сшибают деревья, взрывают землю. Интерактивность, одним словом, потрясающая!

Не менее привлекательно выглядит и проект «Империя Превыше Всего». В игре два режима – аркадный и RTS. Второй, по словам разработчиков из IceHill, – это реально-временная классика. То бишь, полоски жизни у юнитов, выделение бойцов рамочкой и т.д., и т.п. Однако нам удалось взглянуть лишь на аркадный режим – именно его демонстрировали на стенде. Игрок управляет офицером, под командованием которого находится несколько бойцов. Со всех сторон прут толпы инопланетных тварей, за уничтожение которых солдат награждают очками опыта. Понятное дело, тупо перестрелять чудовищ нельзя – нужно подстраиваться под определенные классы монстров. Одних лучше оглушить с помощью соответ-



■ Heavy Duty



■ Обитаемый остров: Землянин

ствующего оружия, а потом расстрелять, других – снять издали с помощью ракет. А ведь есть еще и боссы, разделаться с которыми можно только определенными, особо изощренными способами. Разудалый геймплей, отличный физический движок (в основе лежит технология **PhysX** от **AGEIA**) и море спецэффектов – вот ключевые особенности «Империи». По крайней мере, аркадной ее части.

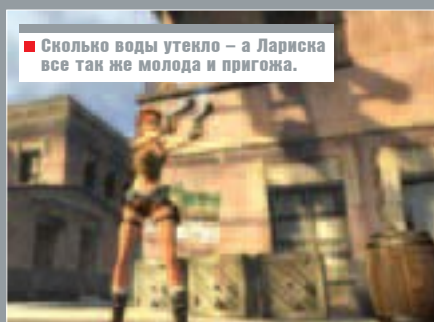
На нынешней конференции «Акелла» впервые представляла мясной шутер **ShowDown: Scorpion**. Создавая игру, разработчики вдохновлялись идеями киберпанка. 2068 год, миром правят американские и азиатские корпорации. Разгул криминала, торжество наркобизнеса, незаконное клонирование, эксперименты над людьми и тому подобные гадости. Спецназовец по кличке Скорпион, не гнушаясь убийств, пробивается в преступную лабораторию, дабы уничтожить опасный нано-вирус. Вроде бы ничего особенного, но любители ураганного экшена и поклонники киберпанковских декораций будут довольны: того и другого в игре хватает.

Напоследок нам удалось одним глазком взглянуть на action/RPG **«Трудно Быть Богом»**, основанную, опять же, на одноименном произведении Стругацких. Интересен, прежде всего, мир игры, в котором средневековый антураж разбавлен высокими технологиями. О геймплее говорить пока рано, поскольку игра далека от завершения, но, судя по всему, нас ждет ролевой хак-энд-слэш с довольно продвинутой боевой системой (несколько видов ударов и блоков и – внимание! – сражения на лошадях). Разработчики, правда, заявляют, что при желании игру можно пройти относительно мирным способом. При этом важно толково подбирать одежду персонажа – она влияет на отношение NPC к герою. Но – молчок, ограничимся пока только этой информацией. Проект весьма перспективен, и к разговору о нем мы вернемся в будущих номерах.

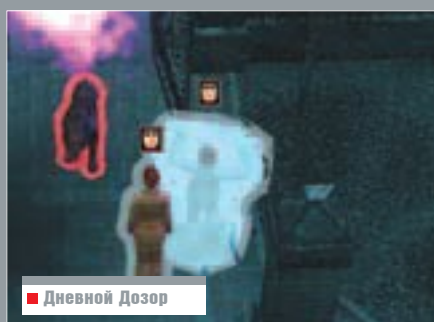
Да и про другие акелловские игры, будь уверен, не забудем: менеджерам компании удалось прибрать к рукам очень удачные отечественные разработки.



■ Акула-людоед – вполне уместный монстр для симулятора дайвинга.



■ Сколько воды утекло – а Лариска все так же молода и пригожа.



■ Дневной Дозор



НОВЫЙ ДИСК / ND GAMES

«Новый диск» встретил КРИ во всеоружии. Строгий полузакрытый стенд, емкие презентации, услужливые разработчики – все говорило об одном: люди занимаются делом, а не развлекают празднующую публику. Даже победительница конкурса двойников Лары Крофт целилась явно не в зевак, а исключительно в объективы журналистских камер. К слову, персонаж был выбран не случайно: на КРИ'2006 «Новый диск» представил игровое подразделение **ND Games**. Отныне под этой маркой издательство будет выпускать игры высшего класса. И первой ласточкой, выпорхнувшей из гнезда ND

Games, станет **Tomb Raider Legend** – «Лучшая зарубежная игра КРИ'2006». Также на КРИ были показаны «Пираты XXI века», «Герои Мальгрии 2: Нашествие некромантов», **Diver: Deep Water Adventures**, **Instinct** и «Дневной Дозор» (о последних двух проектах читай в предыдущем номере «РС ИГР»).

Также по приглашению ND Games КРИ'2006 посетил дизайнер **Бенуа Сокаль**, создатель **AmerZone** и **Syberia**. Бенуа представил новую приключенческую игру **Paradise**, издателем которой на территории России выступит ND Games. Подробнее ты узнаешь о ней из текущего номера.

Материнские платы: WinFastG 150/G100

Отличные графические возможности по доступной цене!



NEW!



G150K8MD-8EKRS

- AMD Athlon™ 64/64FX processors, Socket 939
- 2000 MT/s HyperTransport
- Dual channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x4 DIMMs, Max 4GB
- IEEE 1394a
- PCIe x16
- DVI interface/TV out
- 4 Serial ATA / 300 w / RAID 0, 1, 0+1, 5
- 7.1 channel, Realtek ALC850 (HDA)
- GbE LAN (Marvell)
- 8 USB 2.0 ports



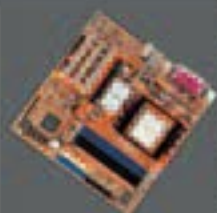
**NVIDIA
GEFORCE
6150**

**NVIDIA
NFORCE
430**

**HD Video
HD Audio**

G150K8MA-8EKRS

- AMD Athlon™ 64/64FX processors, Socket 939
- 2000 MT/s HyperTransport
- Dual channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x4 DIMMs, Max 4GB
- IEEE 1394a
- PCIe x16
- TV out
- 4 Serial ATA / 300 w / RAID 0, 1, 0+1, 5
- 7.1 channel, Realtek ALC850
- GbE LAN (Marvell)
- 8 USB 2.0 ports



G100K8MB-RS

- AMD Athlon™ 64 / Sempron™ processors, Socket 754
- 1000 MT/s HyperTransport
- Single channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x2 DIMMs, Max 2GB
- PCIe x16
- 2 Serial ATA / 300 w / RAID 0, 1
- 5.1 channel, Realtek ALC663
- 10/100 LAN (Realtek)
- 8 USB 2.0 ports



Дилеры: Москва: Pronetgroup - (495) 789-3846; Ultra Computers - (495) 775-7566; Инкотрейд - (495) 785-8650; Кит - (495) 777-6655; Компьютер - (495) 274-7300; НИКС - (495) 974-3333; Полирис - (495) 775-5557; Алматы: Компьютерный мир - (8553) 25-38-29; Волгоград: ЮКК МТ - (8442) 49-19-20; Краснодар: Игрек - (8612) 210-98-50; Красноярск: КАПИТАЛ-СЕРВИС - (3912) 63-60-30; Курск: КомпьюЛенд - (0712) 56-46-43; Курчатов: КомпьюЛенд - (07131) 2-31-22; Липецк: Регард - (4742) 22-13-09; Набережные Челны: КЦ «Next Computer» - (8552) 39-03-38; Нижнекамск: КЦ «Next Computer» - (8555) 43-79-82; Нижний Новгород: АйТиОн - (8312) 74-85-90; ВИСТ-НН 000 - (8312) 78-48-78; Ником-Медиа (8312) 34-11-34; ЮСТ - (8312) 30-16-74; Новосибирск: ЗЕТ ИСК - (3832) 125-142; Новый Уренгой: Все для офиса - (34949) 5-55-55; Омск: ТНТ 000 - (3812) 36-82-42; Электронный рай - (3812) 51-04-04; Рязань: Ultra - (4912) 205-205; Самара: Прагма - (8462) 16-32-87; Саратов: АТТО - (8452) 444-111; Томск: Степ - (3822) 554-544; Улан-Удэ: Снежный Барс - (3012) 43-00-006, 43-55-15; Хабаровск: Диалог Плюс - (4212) 50-37-06; Дальком - (4212) 42-86-72; Челябинск: Алиас - (3512) 37-87-17; Чита: Вавилон - (3022) 32-55-00.



■ Внимание: перед нами Maelstrom, а не сиквел Ground Control. Не путай!

KDV GAMES

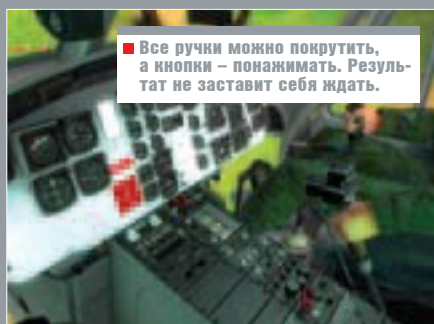
Решение об отделении **KD Vision Games** от **КД-ЛАБ** в качестве самостоятельной студии было принято в октябре 2004 года. Сотрудники подразделения принимали участие в разработке всех продуктов КД-ЛАБ, начиная с приснопамятных «**Вангеров**», и, разумеется, вплотную трудились над фирменным движком **Vista Engine**. Отныне КД-ЛАБ будет заниматься работой над экспериментальными проектами. Изготовлением же коммерческих продуктов займется KDV Games. Более торжественно лозунг студии звучит так: «Разработка RTS/RPG нового поколения».

И первым примером такой игры должен стать RTS-проект **Maelstrom**. Надо сказать, потенциал у игры впечатляющий. Концепция каждой из трех игровых рас, графическое оформление Maelstrom, а также способности ее движка по части физики впечатляют уже сейчас. Представлена KDV Games на КРИ'2006 была крайне скромно: небольшой типовой стенд практически без оформления да три игровых терминала. Это, впрочем, с лихвой окупалось вниманием разработчиков к геймерам и журналистам. А ведь информация для нас куда ценнее, чем распрекрасные booth-babes.

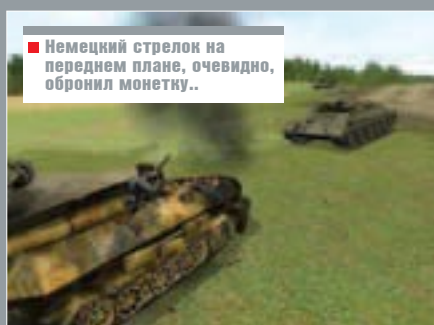
G5 SOFTWARE

В этом году компания представила публике два проекта – оба в жанре симуляторов. «**Вертолеты Вьетнама: УН-1**» переносит игрока в густые джунгли долины Иа Драни. При помощи вооруженной по самые лопасти вертушки ты должен отстрелять сотню-другую вьетнамских партизан и целехоньким вернуться на базу. Экипаж вертолета состоит из нескольких человек: первый и второй пилоты плюс стрелки. Ты сможешь свободно переключаться между ними во время миссии; управление остальной командой возьмет на себя AI. Руководить стрелком несложно: нужно лишь метко целиться и жать на гашетку. А вот чтобы играть за пилота, потребуются чуть ли не навыки управления настоящим вертолетом – полностью функциональная приборная панель может вогнать неопытного игрока в легкий ступор. Вторая игра, представленная компанией, создается специально для танкистов – профессиональных и не

очень. «**Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра**» позволяет управлять боевыми машинами СССР и Германии. Как и в «Вертолетах...» ты сможешь переключаться между членами экипажа. Выход игры намечен на осень этого года.



■ Все ручки можно покрутить, а кнопки – понажимать. Результат не заставит себя ждать.



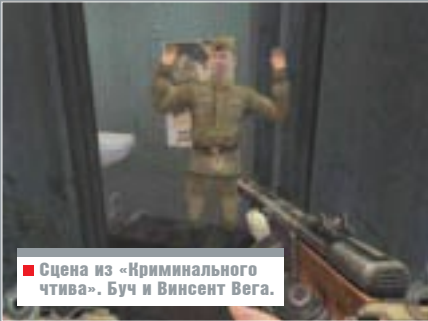
■ Немецкий стрелок на переднем плане, очевидно, обронил монетку..



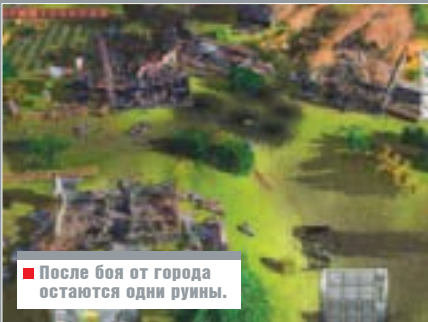
■ Не хватает только «Полета Валькирий» в качестве саундтрека.



■ Одна из фишек дополнения – возможность раскрашивать танки во все цвета радуги.



■ Сцена из «Криминального чтива». Буч и Винсент Вега.



■ После боя от города остаются одни руины.

БУКА

Стенд «Буки» располагался в зале «Business Lounge». Ничем примечательным он на вид не выделялся. Яркие корпоративные тона, плазменный экран, доброжелательные сотрудники – многие другие кампании подошли к оформлению стенда с большим рвением, раскошелились на модели и стильные декорации. Но едва ли они могли похвастаться таким количеством потенциальных хитов, которое представляла на конференции «Бука».

«Метро-2» было слышно повсюду. Под мотивы веселой советской песни на стенде «Буки» убивали людей. Не живых, конечно, виртуальных, но очень правдоподобно. Вооружившись автоматом, Леночка Лапина, в замужестве Суворова, мочила приспешников Берии буквально повсюду: на станциях метро, в коммунальках, на крышах домов и даже в сортире. Зачем? Дело в том, что согласно сюжету добрый дядька Виссарионыч умер, а злобный Лаврентий Палыч решил прибрать к рукам бесхозную власть и так, невзначай, перестрелять сталинский прихвостней. Глебушку, героя первой части, изловил, а вот Лену не смог. Теперь расплачивается.

Кроме «Метро-2: Смерть Вождя» на плазменной панели показывали научно-фантастический шутер «Территория Тьмы». В прошлом номере мы уже рассказывали о наиболее примечательных особенностях этого проекта – повторяться не будем. Этажом ниже, в «Зеркальном зале», по соседству друг с дружкой расположились стенды **Lesta** и **Targem**.

«Агрессия», «Стальные Монстры: Союзники», «Ex Machina: Меридиан 113» – именно в такой последовательности мы изучали проекты, двигаясь против часовой стрелки: от хардкорной стратегии к дорожному шутеру.

«Агрессию» можно полюбить с первого взгляда или, по крайней мере, надолго запомнить.

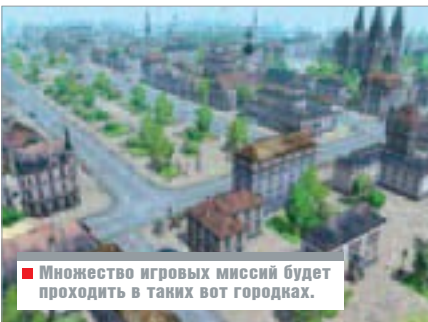
Если по экрану снуют горящие танки, летают окровавленные ошметки тел и обломки зданий – картинкой можно любоваться часами, даже не прикасаясь к клавиатуре. В «Агрессию» ко всему прочему интересно играть. Уж слишком хорош стратегический режим.

«Стальные Монстры: Союзники» дополнят и расширят возможности оригинальной игры. К двум игральным сторонам – США и Японии – прибавится союзнический тандем Англия-Австралия. Остальные государства – СССР, Германия и Голландия – выступят в качестве «подкрепления». Новые корабли, самолеты, игровые зоны и миссии – прилагаются.

В довершении хочется отметить вконец слетевшую с катушек «Ex Machina: Меридиан 113». Добро, потечески разработчики рассказывали о новом многопользовательском режиме, обновленном игровом мире, а если мы вдруг переставали слушать, отвлекались на рев моторов и стрекот пулеметов, они многозначительно кивали в сторону виртуального экскаватора, который угрожал зрителям огромным ковшем. Намекнули, что это один из боссов. И причем не самый опасный. Даже страшно представить, что ждет нас после релиза.



■ Полторы тысячи юнитов на экране – это вам не шутки!



■ Множество игровых миссий будет проходить в таких вот городках.

GFI

Уютно расположившись в дальнем выставочном зале КРИ, **GFI** показывала «самую красивую стратегию по Второй мировой» – разработку украинского подразделения компании **GFIUA**.

Не знаю, как насчет красоты, а вот в чем «Комбату» не откажешь, так это в скрупулезной проработке баталлий. Акцент в игре будет делаться на небольших (хотя размеры карт внушительные – до пяти квадратных километров), но значимых сражениях. Тактические возможности реализованы с должным тщанием – вариантов поведения в бою не перечислить. Для каждого юнита существует множество уникальных параметров, которые растут вместе с боевым опытом, что привносит в игру легкий налет RPG. Вообще продуманность и реализм характерны для этого проекта – так, все виды юнитов потребляют какой-либо ресурс (всего их три – еда, горючее, боеприпасы), которые еще необходимо доставлять на поле боя из стратегических точек. Время доставки

зависит от расстояния до этой самой точки. Ну, и помни о стандартном комплекте обещаний: достоверная модель повреждений, смелый AI, современная графика. В общем, уже на данном этапе проект выглядит весьма и весьма любопытно.





ЯРМАРКА ПРОЕКТОВ

Ярмарка проектов – это отдельный павильон на Конференции, где вниманию публики представляются амбициозные проекты начинающих разработчиков. Первоочередной целью участников Ярмарки является поиск издателей. Кому-то удастся заинтересовать зубров отечественной игровой индустрии, кому-то нет... Поэтому каждая студия старается выложиться по полной, дабы обрести взаимовыгодное сотрудничество. Ведь, как известно, даже самые талантливые игроделы нуждаются в серьезной финансовой поддержке, в то время как издатели

всегда заинтересованы в выпуске хороших проектов.

В этом году Ярмарка была представлена куда скромнее, чем на КРИ 2005. Стенды двенадцати студий разместились на крохотном пятачке в дальнем углу зала Business Lounge. И если выставочные площади маститых игровых компаний отличались внушительными размерами и пышными декорациями, то у участников ярмарки все было куда скромней. У каждого – бокс метр на метр, скромная вывеска и один-единственный компьютер, на котором демонстрировалось их творение. Отметим три наиболее интересные разработки.

CREOTEAM

Без сомнения, «**Коллапс**» был самым ярким проектом Ярмарки. Всего за полгода разработчики проделали невероятную работу – написали интригующую предысторию, рабочую версию движка (очень симпатичную, надо сказать) и даже создали несколько отличных уровней, на которых можно было вдоволь порезвиться.

Сюжет игры повествует о столкновении нашего мира с параллельным измерением. В результате происходят ужасающие катаклизмы, население Земли стремительно вымирает, а выжившие люди начинают жить по совершенно диким законам...

«Коллапс» – динамичный экшен, где главный герой отстаивает свою правоту с помощью холодного и огнестрельного оружия, много общается с другими персонажами, выполняет всякие задания. Эдакий **S.T.A.L.K.E.R.**, только от третьего лица. Расценивай такое сравнение только как комплимент. «Коллапс» совершенно заслуженно получил награду в номинации «Лучшая игра без издателя». Как только появятся новые сведения, мы подготовим развернутое превью.

**SVA Entertainment**

«**Бесконечность**» приятно удивила всех поклонников глобальных космических RPG. Для проекта, работы над которым начались только в июне прошлого года, он выглядит просто великолепно. Творение минской студии смотрится не хуже вторых «**Космических рейнджеров**»: проработанные до мельчайших подробностей модели космических кораблей, поистине красивый космос, яркий и бросающийся интерфейс.

Но не только симпатичной графикой нас собирается покорить **SVA Entertainment**. Создатели обещают

представить нашему вниманию мириады квестов, более ста видов оружия и оборудования, десятки уникальных персонажей и полностью нелинейный сюжет. Кроме того, ожидаются и масштабные побоища – под командованием одного только игрока может быть до двадцати кораблей! Дело бессмертной **Elite** живет и обретает все большее число последователей.

Поклонники космических ролевых, берите отпуск в сентябре! Именно в этом месяце планируется выход игры, которая, наверняка, надолго вырвет вас из повседневной жизни.

ROSTOK GAMES

В уютном зале Business Lounge располагался стенд молодой украинской команды **Rostok Games**, которая представляла на КРИ перспективную action/RPG «**Бельтион: По ту сторону ритуала**» (она же Beltion: Beyond Ritual). Мы уже, честно говоря, замучались отыгрывать роль бескорыстного спасителя человечества и потому нешуточно заинтересовались этим проектом. Дело в том, что главный герой «Бельтиона» – жрец Бога Смерти. А некроманты, сам понимаешь, отличаются особо скверным характером. Впрочем, квестовая система игры позволяет творить добро направо и налево, но это, согласись, как-то несолидно. Вообще создатели замахнулись на многое: тут и продвинутая боевая система с использованием комбо, и сражения на аренах, и разнообразные заклинания, и нестандартный подход к канонам жанра. И, надо сказать, довольно далеко продвинулись в своих начинаниях. Мы лишь можем пожелать разработчикам побыстрее найти издателя для проекта. А тебя настоятельно призываем заглядывать на официальный сайт «Бельтиона» (www.beltion-game.com): там регулярно появляется свежая информация об игре.



NIVAL

Не соврем, если скажем, что стенд **Nival** был одним из самых привлекательных на всей КРИ 2006. На большой плазменной панели демонстрировался геймплей **Heroes of Might & Magic 5**, «**Храбрых Гномов**» и даже «**Блицкрига 2**» для мобильных теле-

фонов. Одетые в робы магов PR-менеджеры рассказывали о последних разработках, а «эльфийские» девушки играли красивые мелодии на флейтах. Рядом стояла огромная виселица. Как шутили сами «ниваловцы», петля предназначалась для всех недовольных играми компании.

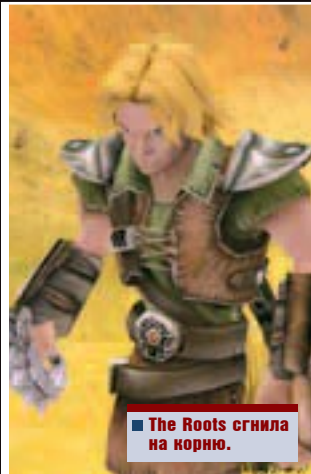
ruCap

В последнее время нам частенько задают один и тот же вопрос: «Куда же запропастился главный редактор «PC ИГР» Дмитрий “Gerokunst” Голубничий?» Отвечаем: сейчас он занимается чрезвычайно важным и ответственным делом – разработкой и продвижением супертехнологии **Wideglance** от компании **ruCap**, на стенде которой мы и побывали на минувшей КРИ. Дима лично продемонстрировал нам новую систему объемного восприятия трехмерных объектов. Эта самая система распознает взаимное положение пользователя и экрана компьютера в пространстве в режиме реального времени и представляет объекты на дисплее под правильным углом зрения. Слишком мудрено? Попробуем объяснить попроще. Ты наверняка слышал о шлемах виртуальной реальности. Так вот – эффект от использования рукаповской системы примерно такой же, однако она обладает рядом приятных преимуществ: невысокая цена (\$200), отсутствие громоздких очков, дополнительных искажений от наложения изображений, использование обычного дисплея, почти неограниченные размеры «рабочей зоны». Если жаждешь поиграть с реальностью и узнать подробности о Wideglance, загляни на www.rucap.ru.

**SIBILANT**

Стенд московской студия **Sibilant** представлял собой огромный черный куб (до сих пор непонятно, почему был выбран этот цвет и такая геометрическая фигура), возле которого представители компании рассказывали об особенностях своего проекта – **P.H.A.S.E. of resurgence**. Честно говоря, планы у них просто грандиозные – явить миру новый жанр, «информационный квест», в котором каждый шаг, каждое действие, каждая реплика персонажа будет влиять на события игры и отношение с NPC. Амбициозно, но возможно ли? Время покажет.





■ The Roots сгнила на корню.

Издательство **Cenega Publishing**, купленное российской фирмой «1С» весной прошлого года, разорвало все отношения со студией **Tannhauser Gate**. Эта польская команда создавала **The Roots**, action/RPG в японском стиле а-ля **Final Fantasy**, но теперь проект, релиз которого откладывался несколько раз, закрыт. Cenega обосновало решение многочисленными проблемами, постоянно всплывавшими во время разработки игры, и извинилась перед геймерами, терпеливо ждавшими The Roots. Впрочем, Tannhauser Gate еще может попытаться найти нового издателя и завершить начатое дело.



■ Придет AitD, пугать будет.

Издательство **Atari** анонсировало PC-версию пятой части знаменитой хоррор-серии **Alone in the Dark**. Ранее игра считалась эксклюзивом для **Xbox 360**, однако, как выяснилось, мы получим свою порцию ужаса одновременно с братьями-консольщиками. По словам представителя Atari, компания просто не могла проигнорировать персоналку, ведь именно на PC в 1992 году вышла первая часть AitD. Игру разрабатывает студия **Eden Games**, «скромно» представляющая свой продукт, как «ужастик, который остановит ваше сердце». Дата релиза пока не обозначена.

ЛАРА КРОФТ СТАВИТ РЕКОРДЫ



■ Лара попала в Книгу рекордов Гиннеса.



■ Эта «Лара» тоже участвовала в откровенных фотосессиях.

7 апреля вышла седьмая игра (это, если не считать аддоны), посвященная Ларе Крофт, – **Tomb Raider: Legend**. В тот же день стало известно, что сексапильная расхитительница гробниц попала на страницы Книги рекордов Гиннеса. Лара победила в номинации «Са-



мая успешная женщина-героиня видеоигр». Популярность мисс Крофт не нуждается в подтверждении – на сегодня продано свыше 28 миллионов экземпляров Tomb Raider разных версий и порядковых номеров. Про приключения английской авантюристки снято два фильма, киберзвезда «позировала» для обложек более чем 200 журналов. Аналитики оценивают стоимость брэнда «Лара Крофт» в миллиард долларов. На победу в номинации «Самая успешная женщина-героиня видеоигр» также претендовали Чун Ли (**Street Fighter**), Паулина (**Donkey Kong**), Дафна (**Dragon's Lair**), а также Джилл Валентайн и Клер Редфилд из хор-

рор-серии **Resident Evil**. Однако мисс Крофт всем утерла нос. Поговаривают, скоро компанию ей составит знаменитый водопроводчик Марио – «Самый успешный мужчина-герой видеоигр». Триумф Лары Крофт омрачила досадная неприятность. Выход Tomb Raider: Legend в США едва не задержали из-за того, что в интернете появились скриншоты из игры, где Лара предстала с голой грудью. После скандала вокруг **Grand Theft Auto: San Andreas** в Америке боятся любого намека на скрытую эротику. К счастью, «голый мод» не стал помехой для релиза, и Tomb Raider: Legend вышла в срок с рейтингом «От 13 и старше».

КТО ЗАЩИТИТ СИСТЕМУ ЗАЩИТЫ?



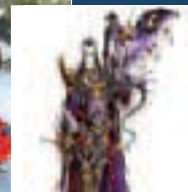
■ Создатели Spellforce 2 тоже отказались от русских защитников.

Издательство **Ubisoft** нажило головную боль из-за того, что использовало в своих играх антипиратскую систему **StarForce** от известной российской компании-разработчика решений в области защиты программного обеспечения. В калифорнийском суде сейчас готовится к рассмотрению

коллективный иск против французского издательства, поданный неким **Кристофером Спенсом** (Christopher Spence). Он обвиняет Ubisoft в том, что StarForce снижает безопасность компьютера и открывает лазейки для вирусов и троянов. И зна-

ешь, в какую сумму Спенс оценивает ущерб, нанесенный геймерам, и свои моральные страдания? Пять миллионов долларов!

В Ubisoft не медлили с ответом. «Мы внимательны к мнению и подозрениям игроков, – сказано в официальном пресс-релизе. – Сейчас мы ведем собственное расследование, о результатах которого сообщим. Но уже сегодня мы посчитали нужным отказаться от использования StarForce для за-



■ «Герои» ополчились против StarForce.

щиты **Heroes of Might and Magic V** и наших последующих проектов». Точно такое же решение приняла компания **Aspyr Media** в отношении **Spellforce 2: Shadow Wars**.

Акелла

GAUNTLESS
38 боевых самолетов, полностью
идентичных историческим прототипам:
от мельчайших деталей кабины до
крошечных замочков на крыльях

DEVASTATOR
18 миссий, действие которых
происходит в различных уголках земли:
в Англии, Германии, Франции, Марокко, на
японском острове Окинава

P-51 MUSTANG
Самолеты очень просты в управлении – вы
не почувствуете себя беспомощным,
впервые оказавшись в гуще событий

P-51 MUSTANG
Вы будете летать в составе эскадрильи,
отдавая команды ведомым пилотам

CO-OP STRESS
Многопользовательский режим
с поддержкой до 6 игроков

Blazing Angels: Squadrons of WWII АНГЕЛЫ СМЕРТИ

☆☆☆ АСЫ ВТОРОЙ МИРОВОЙ ☆☆☆

UBISOFT
www.blazing-angels.com



Вы мечтали когда-нибудь оказаться за штурвалом истребителя времен Второй Мировой? Выпускать одну за другой пулеметные очереди, поймав ворткий самолет противника в перекрестие прицела. Со злым азартом наблюдать, как он исчезает в огненной вспышке и падает на землю искореженными обломками.

Пройдя через битвы над городами и океанами, Вы превратитесь из неопытного новичка в мастера, чья машина испещрена боевыми шрамами и отметками о сбитых врагах...

К ВЗЛЕТУ ГОТОВЫ? ТОГДА В НЕБО!



М.Видео

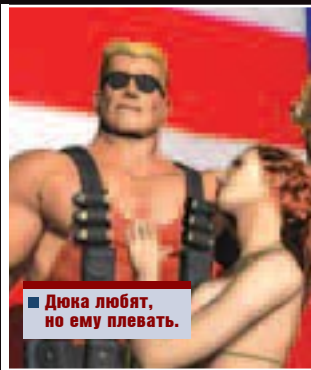
БУДУЩЕЕ

Историческая продукция в компьютерной форме: "Скорость", "М.Видео" и "ВидеоИстория"

Игры с доставкой: www.cdgames.ru Доставка по заказу: Москва, (495) 363-46-14, naby@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-45, akella@magbox.ru, Ростов-на-Дону, (863) 290-79-42, akellastory@akella.ru
Представители на Украине: "Мультирейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Тонус Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-45.

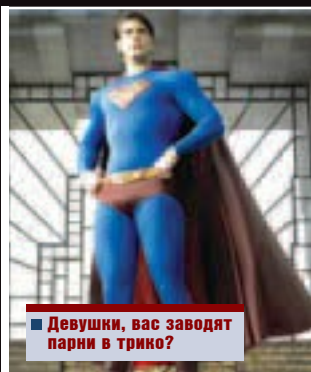


Акелла



■ Дюка любят, но ему плевать.

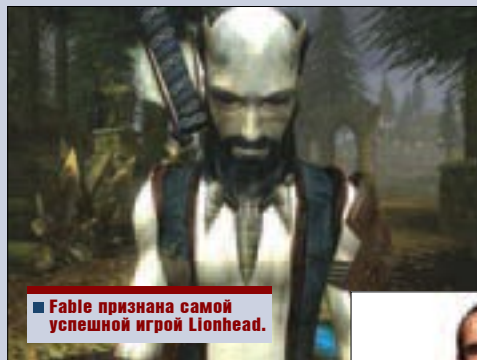
Это прозвучит смешно и наивно, но, возможно, **Duke Nukem Forever** выйдет в этом году. Глава студии **3D Realms Джордж Брюссард** (George Broussard) объявил, что разработка вот-вот завершится: готовы движок, все монстры, оружие, сценарий... Осталось только собрать все воедино. Показателен и другой факт: **Take-Two Interactive**, которая будет издавать долгострой, выплатила уже 4.25 миллиона долларов бывшему издателю игры **GT Interactive** (ныне принадлежит компании **Atari**). Последний платеж в 500 тысяч должен состояться после релиза DNF, до 31 декабря 2006 года.



■ Девушки, вас заводят парни в трико?

Возвращение Супермена намечено на 30 июня. В этот день в США состоится премьера фильма **Superman Returns**. А накануне в магазины попадет одноименная игра, разработанная студией **EA Tiburon**, на чьей совести серия спортивных симуляторов **Madden NFL**. Как и во многих других проектах по лицензии, герои игры озвучены актерами из киноленты. Супермен заговорит голосом **Брендона Рута** (Brandon Routh), а реплики злодея, решившего уничтожить славный город Метрополис, начитывал сам **Кевин Спейси** (Kevin Spacey).

МОЛИНЕ ПОТЕРЯЛ НЕЗАВИСИМОСТЬ



■ Fable признана самой успешной игрой Lionhead.



■ От Black & White 2 ждали более внушительных продаж.



■ Молине теперь работает на Microsoft.

Подтвердился прогноз, данный журналом «PC ИГРЫ» в прошлом номере: корпорация **Microsoft** купила студию **Lionhead**. Слухи о продаже компании, любимой всеми нами за **Black & White**, **The Movies** и **Fable: The Lost Chapters**, блуждали на протяжении нескольких месяцев. Студия переживала не лучшие времена, поскольку **Black & White 2** и **The Movies**, хоть и были расхвалены критиками, продавались не очень хорошо. Основателю Lionhead Studios, сэру **Питеру Молине** (Peter Molyneux), пришлось даже уволить часть сотрудников, дабы сократить издержки. В переговорах о приобретении талантливой команды участвовали французское издательство **Ubisoft**, инвестиционный фонд **Elevation Partners** и **Microsoft**. Неизвестно, кто сколько

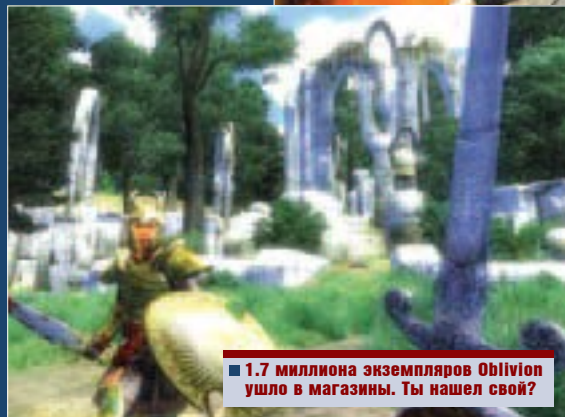
предлагал, однако вопрос явно решили не только деньги. У Молине давно налажены отношения с игровым дивизионом **Microsoft**. Оно и не удивительно, ведь Lionhead разработала одну из самых успешных RPG для приставки **Xbox** – **Fable**. Игра разошлась двухмиллионным тиражом. Сумма сделки с **Microsoft** держится в секрете. Тридцать миллионов долларов? Сорок? Кто знает. В пресс-релизе, посвященном покупке, издатель и студия обмениваются реверансами («Спасибо вам за талант, делайте для нас классные игры» – «Спасибо за то, что принесли в нашу компанию стабильность»). Там же сказано, что Lionhead уже засадили за разработку игры для консоли **Xbox 360** и PC. В детали проекта никого посвящать не стали, но, вероятнее всего, речь идет о **Fable 2**.

OBLIVION – №1 В МИРЕ

The Elder Scrolls IV: Oblivion стала настоящей сенсацией в игровой индустрии. С момента релиза в магазины было отправлено 1.7 миллиона экземпляров этой RPG. В Северной Америке продажи Oblivion за первую неделю составили 13 процентов от общего числа купленных компьютерных игр.



■ Oblivion встал на защиту Take-Two.



■ 1.7 миллиона экземпляров Oblivion ушло в магазины. Ты нашел свой?

Успех Oblivion упрочил бизнес-позиции компании **Take-Two Interactive**, которая издает и распространяет игру вместе с **Bethesda Softworks**. Скандалы вокруг серии **Grand Theft Auto** и многочисленные судебные иски ослабили издательство, и эксперты призывали избавляться от акций Take-Two. Теперь же уважаемая аналитическая фирма **Standard & Poor's Equity Research** рекомендует попридержаться ценные бумаги, предсказывая рост их стоимости с 13 долларов до 20 к концу года.

ты не поверишь своим глазам

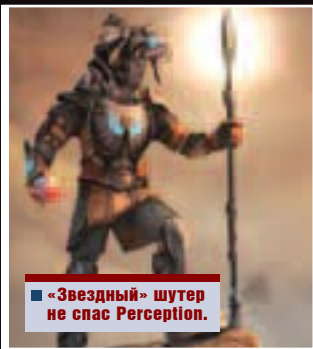


www.everquest2.akella.com



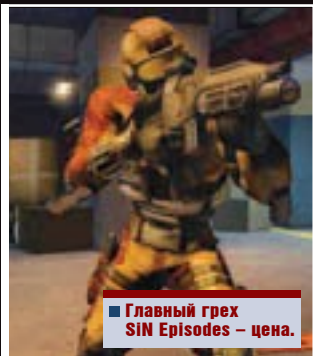
© 2004-2006 Sony Online Entertainment Inc. EverQuest is a registered trademark and "Where Adventure Comes Alive" is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. SOE and the SOE logo are registered trademarks in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

EVERQUEST
III
WHERE ADVENTURE
COMES ALIVE



■ «Звездный» шутер не спас Perception.

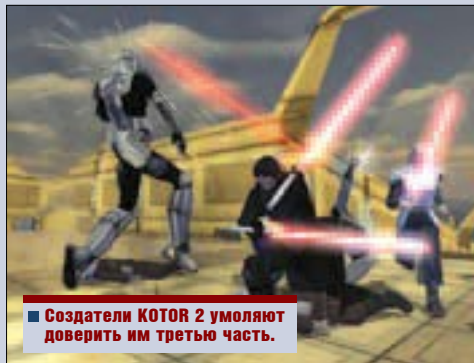
Австралийская студия Perception многие годы работала «на подхвате» у других игровых компаний, пока не получила свой шанс. Шанс назывался **Stargate SG-1: The Alliance** и был экшеном по мотивам телесериала «Звездные врата». Увы, в прошлом году издатель игры **JoWood** закрыл проект и через суд лишил студию всех прав на него. Последняя новость о Perception: компанию купила фирма **Digital & Voice Media Limited**, специализирующаяся на компьютерных технологиях в рекламе. Вполне возможно, игроделов ожидают курсы переквалификации.



■ Главный грех SIN Episodes – цена.

Заработал официальный сайт многосерийной игры **SIN Episodes**. Впрочем, интересно другое – в разделе «Список эпизодов» насчитывается девять «отсеков». Один из них занят **Emergence**, первой главой перспективного шутера, остальные восемь свободны и содержат лишь ремарку «Скоро». Геймеры тут же предположили, что игра будет состоять из девяти серий. Цена эпизода составляет 20 долларов, и, получается, SIN Episodes обойдется поклонникам в 180 баксов. Впрочем, информация о девяти «грехах» пока не подтверждена разработчиком **Ritual Entertainment**, поэтому опасения могут оказаться напрасными.

ПОЧУВСТВУЙ СЕБЯ ДАРТОМ ВЕЙДЕРОМ

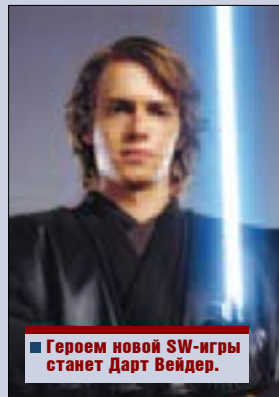


■ Создатели KOTOR 2 умоляют доверить им третью часть.



■ LEGO Star Wars оказалась интересна и детям, и родителям.

По результатам 2005 года сразу три проекта по мотивам «Звездных войн» вошли в двадцатку самых продаваемых игр в США. Речь идет о **Star Wars: Battlefront II**, консольной **Star Wars Episode III: Revenge of the Sith** и **LEGO Star Wars**. Компания **LucasArts**, владеющая правами на знаменитую вселенную, намерена и дальше зарабатывать на джедаях. В этом году уже вышла неплохая стратегия **Star Wars: Empire at War**, а также был анонсирован сиквел **LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy**. А недавно президент **LucasArts** **Джим Вард** (Jim Ward) проговорился в интервью о новом проекте, действие которого также будет происходить во вселенной «Звездных войн». Игра, относящаяся, скорее всего, к жанру экшен, расскажет о жизни и злодеяниях Дарта Вейдера. Несмотря на популярность семейства Скайуокеров, в **Lucas-**



■ Героем новой SW-игры станет Дарт Вейдер.

Arts хотят уменьшить зависимость финансового благополучия компании от «Звездных войн». В 90-х годах прошлого века студия хорошо зарабатывала на оригинальных проектах, таких как, например, квест-эпопея **Monkey Island**. Джим Вард намекнул: **LucasArts** переориентируется на создание игр, не связанных с кино. Возможно, именно по этой причине тормозится запуск **Star Wars: Knights of the Old Republic 3**. **Obsidian Entertainment**, подарившая нам **KOTOR 2**, с августа 2004 года ведет переговоры с **LucasArts** о третьей части ролевой серии. Так, по крайней мере, уверяет один из основателей студии **Фергюс Уркхарт** (Feargus Urquhart). Несмотря на горячее желание «обсидиановцев» сделать **KOTOR 3**, в **LucasArts** никак не могут решить, нужна ли им эта игра. Вард, спроси геймеров!

ПОПАДЕТ ЛИ НА РС НОВАЯ GTA?

6 июня на **PlayStation 2** выходит новая игра из экшен-серии № 1 в мире – **Grand Theft Auto: Liberty City Stories**. Напомним, что изначально этот проект вышел на карманной приставке PSP. Продаваться **Liberty City Stories** будет по бюджетной цене в 20 баксов, что вполне объяснимо, так как немалая часть игрового контента была взята разработчиками из **GTA 3**. До сегодняшнего дня все части серии рано или поздно выходили на PC, так что можно смело надеяться: в случае успеха проекта на «Соньке», ее перенесут и на компьютер. Ну а полноценный сиквел выйдет не раньше, чем в 2007 году. Другая новость касательно GTA относится к категории «Вали все на игры». В Нью-Йорке осудили на семь лет **Тайрона МакМиллана** (Tyronne McMillan). Темнокожий гражданин США, недавно разменявший четвертый десяток, пытался скрыться на ма-



■ МакМиллан «докатался» до 7 лет тюрьмы.

шине от полиции. Закончилось все тем, что лихач протаранил две машины блюстителей закона, прегравившие ему путь. По мнению МакМиллана, на преступление его толкнула серия **Grand Theft Auto** – мол, решил удрать от копов, поскольку неоднократно проделывал это в игре.



■ На экране GTA:LCS выглядят лучше, чем на скриншотах.



Российский специалист Игорь — Сэм Фингер — описал в деталях, почему под этой предлогом возник конфликт между американскими военными подразделениями и китайскими разведывательными агентами на южной границе. По словам Фингера, в столкновении, которое произошло в 1995 году в долине Шаньшань, участвовали небольшие отряды из китайской армии и американских военных. Это происшествие является не единственным случаем столкновения между двумя странами.

Национальная игра по международным базисам «Финкс Карден» не только этой игры кардинально отличаются от досок Финакс. Вы - посетитель из кораблей морских путешествий, сражающихся с людьми.

- красочная графика и спецэффекты
- интерактивный игровой процесс
- на протяжении каждого уровня как улучшение характеристик, так и...

Нобелевский проект во восточной Муре и Мари. К роли мученика марионетки Эрика ван Стрипена пролегли мурз, замаскированные в различные костюмы. Диффузия, спонтанная и подконтрольная, марионетки, трагическая.

13 разоблаченных узников
— Ослепшие марионетки, замаскированные в драматическую
— Ослепшие марионетки, замаскированные в драматическую

New York Nights - это долгий пар в узком мобильном телефоне и каждый день обходить много людей, что не приятно.
 Стоит ли на этой стадии жизни бармена в кафе? Или стоит
 начать и закончить?
 - конечно же создать собственного парочку и развивать
 его в будущем направлении
 конечно же начать и развивать парочку много



Тысячи туристов съезжают на природоохранный парк.
Каждый турист должен иметь свой билет (сертификат) на посещение парка и платить за вход на территорию. Парк имеет свои правила, которые необходимо соблюдать. Парк имеет свои правила, которые необходимо соблюдать. Парк имеет свои правила, которые необходимо соблюдать.

Попытки улучшить для бытовых целей интернет и убедиться, как поведет себя под нагрузкой аппаратная платформа? Это тему мы затронем в следующем выпуске. Оставаться будет очень интересно!
 • возможность подключения к лучшим интернет-провайдерам
 • различные режимы игры
 • красивые графики с максимальным качеством

[illegible]

Известные версии ТЗД - документация идентична одной из лучших копий, есть архив 1971. Как присутств. пробы изнач. путь, чтобы узнать, кто в своем доме (нашего) пролазил. Вспомог. (напр. у нас), но добиться до нас не смогли (только) пропали все материалы, расположенные в архиве. Прогнозируются:

- успешная история в деле лучших архивов, фоток, архивных график в стиле киновы
- материалы, пробы, которые были в архиве 1971



- бистро зграда и бид – нелегална заграда. Токму в границу канализаци, под санит кул и в пространствено попуштањето уредувањето наплатување терен. Визуелноста станава сакат из вид, но постои – постои нешто друго.
- неравнотежан темпел
- неинтеграција димензија и графика

Музыкальные произведения автора, созданные по мотивам фольклора Дагестана. В ряде песенных сборников как традиционные, так и новые песни, созданные автором, издавались в виде альбомов. Многие из них вошли в репертуар ансамбля «Дагестан».

- анализ траектории в режиме «Старт» на дисплеемного профиля Геминия и дана в качестве бытового в виде распределения количества различных элементов траектории, и в том числе расчетный размер и характер полей, замораживания под глубине полей;
- на термине с индивидуальными параметрами (или «частичной траекторией»);

Принцип работы дивана. По желанию с дивана приподнимаются спинки и сиденья. Принцип работы снаки. Снаки в ручном режиме поднимаются с помощью кнопки, чтобы вернуть снаки в исходное положение. Принцип работы кровати. Кровать в ручном режиме поднимается с помощью кнопки, чтобы вернуть кровать в исходное положение.

Стоимость запроса на получение java-игры (без НДС) на номер 9993 для абонентов МТС и Билайн – 2.99\$, для абонентов МегаФон – 89.7руб

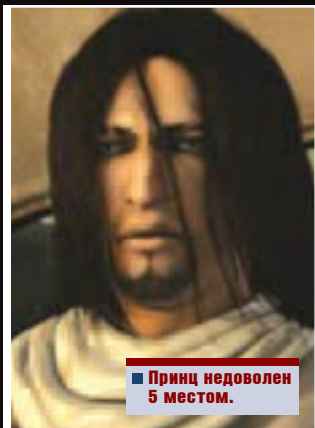
Для получения игры отправьте SMS с указанием цифрового кода на короткий номер оператора. Оплата приложением будет снята с Вашего абонентского счета. Убедитесь, что Ваш телефон настроен для получения WAP-ссылок, а Ваш тарифный план позволяет получать выбранное приложение. WAP-ссылка работает в течение 24 часов с момента ее получения. Доступ на WAP предоставляется оператором связи и осуществляется согласно условиям тарифного плана.

[illegible]



■ TimeShift шутит со временем... релиза.

У шутера **TimeShift**, о демо-версии которого мы писали в четвертом номере за этот год, неожиданно поменялся издатель. Игру должна была выпустить в мае компания **Atari**, однако в последнее время ее дела идут из рук вон плохо, и она распродает свои студии и перспективные проекты. Новым «папочкой» TimeShift стало издательство **Vivendi Games**. Сообщив о приобретении, компания тут же перенесла релиз на более поздний период. «Мы издадим TimeShift только тогда, когда посчитаем игру готовой», – заявил представитель Vivendi Games.



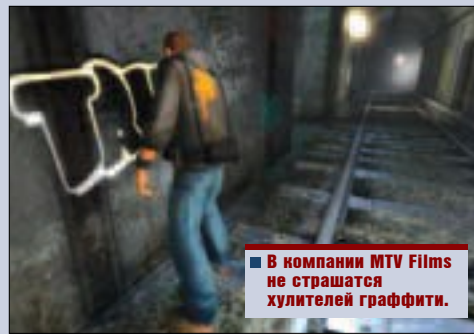
■ Принц недоволен 5 местом.

Английский журнал для разработчиков **Develop** опубликовал рейтинг лучших студий. Критерий отбора был один – объемы продаж (в денежном выражении) на территории Британии в 2005 году. В результате первое место досталось **EA Canada**, на счету которой мегауспешные **Need for Speed: Most Wanted**, **FIFA 2006**, **NBA Live 2006** и **NHL 2006**. Дальше места распределились так: **Pandemic** (консольные **Mercenaries** и **Destroy All Humans**), **Redwood Shores (The Godfather)**, **Maxis (The Sims 2)** и **Ubisoft Montreal (Prince of Persia: The Two Thrones)**.

ЗОМБИ ПРИХОДЯТ СНОВА И СНОВА

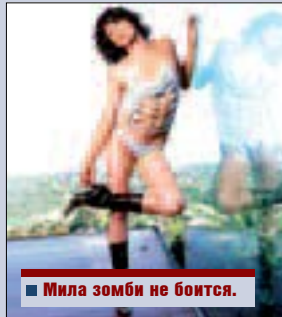


■ Рано или поздно на Cold Fear можно будет посмотреть в кинотеатре.



■ В компании MTV Films не страшатся хулигателей граффити.

Давненько мы ничего не писали об экранизациях игр. После провала **Doom**, Голливуд словно решил сделать паузу. Однако она не затянулась надолго. Так, недавно компании **Avatar Films** и **Sekretagent Prods** приобрели права на экранизацию хоррор-экшена **Cold Fear**, выпущенного весной прошлого года издательством **Ubisoft**. Любопытный нюанс – обычно киношники интересуются прибыльными проектами, а ужасик от студии **Darkworks** к ним не относится. Однако продюсеры уверены: интересный сюжет важнее коммерческого успеха игры. Чем им так приглянулась история о китобойном судне, битком набитом зомби и прочей нечистью, непонятно. Тем не менее, сценарий уже пишется, и вскоре станет известно, какой киностудии доверят съемки.



■ Милла зомби не боится.

Другой проект, привлечший киношников, – экшен **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure**. Права на его экранизацию купила компания **MTV Films**. Эмтивишников не смутили массовые выступления политиков и общественных организаций против игры, прославляющей «вандализм» – способ порчи муниципального имущества – граффити.

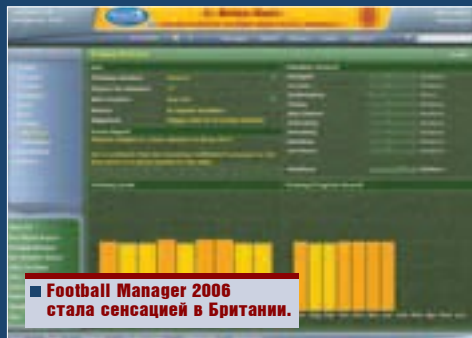
Ну а в мае в Мексике начались съемки третьей части **Resident Evil**. Раньше фильм был известен под подзаголовком **Afterlife**, однако от него было решено отказаться. Теперь картина носит название **Resident Evil: Extinction** (то бишь, «Вымирание»). Съемками заправляет режиссер «Горца» **Рассел Мулкахи** (Russell Mulcahy), а главную роль играет, разумеется, блистательная **Милла Йовович** (Milla Jovovich).

SEGA ОТПРАВИЛАСЬ ЗА ПОКУПКАМИ

Компания **Sega** продолжает укреплять свои позиции на европейском и североамериканском рынках. В прошлом году японская корпорация купила студию **The Creative Assembly**, ответственную за превосходную стратегическую серию **Total War**. А недавно Sega прибрала к рукам еще двух разработчиков – **Sports Interactive** и **Secret Level**. Сумма сделок не разглашается. Sports Interactive сделала себе имя на сериях спортивных игр: **NHL: Eastside Hockey Manager**, **Out of the Park Baseball** и, ко-



■ Medieval 2: Total War – счастливый билет Sega.



■ Football Manager 2006 стала сенсацией в Британии.

нечно же, **Football Manager**. Только последние две части футбольного менеджера разошлись тиражом в 1,5 миллиона экземпляров. Что касается Secret Level, то эта студия уже почти год работает над возрождением одного из классических хитов Sega. Японцы держат название в секрете, оговорив только, что это не Соник – с ежиком и так все в порядке. По слухам, Secret Level реанимирует слэшер **Golden Axe**. В любом случае, проект получается неплохим, иначе с чего бы Sega покупать команду разработчиков, не дождавшись релиза игры?

ACTION

Акелла

MARC ESKÖ'S

getting up

CONTENTS UNDER PRESSURE

ATARI

РАЗБОРКИ С ГОРОДСКИМИ ВЛАСТЯМИ И КОНКРЕТНЫМИ, ВЫПОЛНЕНИЕ КРОБЯТИЧЕСКИХ ТРЮКОВ НА ГОЛОВОКРУЖИТЕЛЬНОЙ ВЫСОТЕ... И ВСЕ ЭТО — ТОЛЬКО РАДИ ТОГО, ЧТОБЫ УКРАСИТЬ РОДНОЙ ГОРОД ОЧЕРЕДНЫМ ПРОИЗВЕДЕНИЕМ ГРАФИТИ. ХУДОЖНИКА ТРЕБОВАЮТ ПО ПРАВДУ ТОЛЬКО НАЗВАТЬ ОДИН ИЗ САМЫХ ПРЕДАННЫХ СОВЕТОВ ДЕЛУ ГРАФИТИСТОВ. БЕДЬ ТАКО КТО СОГЛАСИТСЯ КАЖДЫЙ ДЕНЬ РИСОВАТЬ ЖИЗНЬЮ ТОЛЬКО РАДИ ТОГО, ЧТОБЫ РАСПИСАТЬ КРАСКОЙ СТЕНЫ. ИЛИ ЭТО СТОИТ ТОГО, ЧТОБЫ СТАТЬ ОДИН ИЗ ПРИЗНАННЫХ МАСТЕРОВ ГРАФИТИ?

ПРОЦЕСС РИСОВАНИЯ ГРАФИТИ МАКСИМАЛЬНО ПРИБЛИЖЕН К РЕАЛЬНОМУ: СТОИТ ОСТАНОВИТЬ РУКУ С БАЛЛОНОМ, КАК ТУТ ЖЕ ПОЯВЛЯЮТСЯ ПОТЕКИ КРАСКИ

НАНЕСИТЕ В ДРАЖКУ УДАРЫ КЛАВИШ И КОЛПАКИ, СОВЕРШАЙТЕ ЗАХВАТЫ, ИСПОЛЬЗУЙТЕ ПОДРУЧНЫЕ СРЕДСТВА В КАЧЕСТВЕ ОРУЖИЯ

НАБОР ИНСТРУМЕНТОВ ВКЛЮЧАЕТ ТРАНСФЕРТЫ, АЭРОЗОЛЬНЫЕ БАЛЛОНЫ, ПАРКЕРЫ, А ТАКЖЕ БАЛКИ ДЛЯ ПОКРАСКИ



www.akella.com

PC
DVD
ROM



*eckö unlttd.



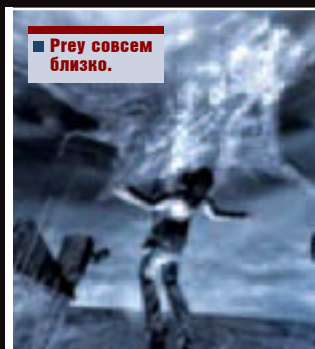
М. Гусев

БУДЕ МЕДИ

Иллюстрация: Александр Сидоров. Фото: "АКЕЛЛА", "М. Гусев", "М. Гусев", "М. Гусев"

© 2008 Akella. © 2008 Atari, Inc. All rights reserved. ATARI, the ATARI logo, and classic Atari game titles and logos are trademarks or registered trademarks of Atari Interactive, Inc. or its affiliates. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2008 Eckö unlttd. Developed by The Collective. Powered by "Blayer". The Collective name and logo are trademarks of Foundation 9 Entertainment. Все права защищены. Неполное копирование запрещено. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой: www.cdneg.ru. Контакт: Москва, (495) 363-46-14. E-mail: cdneg@yandex.ru. Санкт-Петербург, (812) 252-40-88. E-mail: cdneg@yandex.ru. Россия: cdneg. E-mail: cdneg@yandex.ru. Санкт-Петербург, (812) 252-40-88. E-mail: cdneg@yandex.ru. Издательство: "АКЕЛЛА". Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубева, д. 37. Телефон: (812) 352-46-88.





■ **Prey совсем близко.**

Впервые о шутере **Prey** мы услышали в 1996 году. Тогда игру разрабатывала студия **3D Realms**. Потом проект был заброшен на семь лет, но неожиданно воскрес чуть больше года назад. Он, правда, сменил разработчика – им стала **Human Head Studios**, но сохранил сюжет – индеец-чироки борется с инопланетянами с помощью огнестрельного оружия и тайных знаний предков. Студия работала над **Prey** стахановскими темпами, и, согласно официальной информации, игра наконец-то готова. Спрашивай перспективный шутер в магазинах, начиная с 10 июля.



■ **Раньше Джонс был менее эмоциональным.**

Компания **LucasArts** объявила, что лицензировала для следующего экшена об археологе Индиане Джонсе революционный движок, отвечающий за поведение персонажей в игре. Технология **Euphoria** создана студией **NaturalMotion** и обещает удивительное: мистер Джонс, а также его враги и друзья будут вести себя именно так, как положено живым людям: двигаться, действовать и даже думать, судя по обстановке. Никаких скриптов, абсолютная естественность движений и эмоций, генерируемых движком «на лету», – в подобное вернется с трудом. Выход игры намечен на 2007 год.

WIKIPEDIA ВСЕХ ПОСЧИТАЛА



■ **На The Sims по-прежнему желтая майка лидера.**



■ **Half-Life – лучший FPS XX века.**

В онлайн-народной энциклопедии **Wikipedia** недавно появилась большая статья о самых покупаемых играх. Несмотря на то что информация «Вики» не является истиной в последней инстанции, получить подобные данные где-нибудь еще просто невозможно – издатели почти никогда не называют цифры продаж того или иного проекта. Предлагаем твоему вниманию десятку самых успешных компьютерных игр по количеству проданных копий.

1. **The Sims** – 16 миллионов
2. **Myst** – 11 миллионов
3. **StarCraft** – 9 миллионов
4. **Half-Life** – 8 миллионов
5. **World of Warcraft** – 6 миллиона
6. **The Sims 2** – 4.5 миллиона
7. **The Elder Scrolls III: Morrowind** – 4.5 миллиона
8. **Diablo II** – 4 миллиона
9. **Half-Life 2** – 3 миллиона
10. **Age of Empires** – 3 миллиона



■ **PC-версия Resident Evil 4 уже на подходе.**

Можно только порадоваться за **Blizzard Entertainment**, **Valve Software** и **Maxis**. В TOP10 представлены три игры первой компании, а также две второй и третьей.

Не менее интересны данные о самых популярных игровых сериях. В Wikipedia приводятся суммарные тиражи, без разделения на PC и консоли. Мы отобрали только серии, хорошо знакомые нашему читателю: **Grand Theft Auto** – 48.4 миллионов экземпляров, **Command & Conquer** – 35, **Resident Evil** – 30, **Madden NFL** – 30, **The Sims** – 28, **Tomb Raider** – 28 миллионов, **Tony Hawk's Pro Skater** – 27.8, **FIFA** – 20, **Metal Gear** – 17, **Halo** – 13.6.

Надеюсь, ты понимаешь: цифры весьма условны. Тиражи меняются каждый год и иногда значительно, да и составители «Вики» тоже могут ошибаться.

VU GAMES БОЛЬШЕ НЕТ



Опытный управленец **Мартин Трэмблей** (Martin Tremblay) поменял работодателя. Он шесть лет руководил студией **Ubisoft Montreal** и добился ощутимых успехов – штат сотрудников компании увеличился с 350 до 1400 человек. Студия создала лучшие игры издательства **Ubisoft**, включая серии **Splinter Cell** и **Prince of Persia**.

Трэмблей перешел в **Vivendi Universal Games**, где возглавил подразделение **WorldWide Studios**. Он займется контролем работы внутренних студий компании и выстраиванием отношений с независимыми игроделами. Офис **WorldWide Studios** располагается в Лос-Анджелесе, куда Мартину и пришлось перебраться из Монреаля. Он уволился из **Ubisoft** в удачное для **Vivendi** время. Выручка этого игрового издательства за первый квартал года составила 165 миллионов долларов, в чем «повинны» онлайн-ролевка **World of Warcraft** и детский хит **Ice Age 2: The Meltdown**.

Объявляя акционерам финансовые результаты, руководство компании оповестило их и о смене названия. Теперь французское издательство называется не **Vivendi Universal Games**, а коротко – **Vivendi Games**.

VICTORY -
ПО-РУССКИ
ПОБЕДА

PlanetSide

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ

Российские подразделения вступают в войну! Развертывание наших войск произойдет на территории сразу десяти обитаемых миров PlanetSide - онлайн-игры, где тысячи игроков со всего мира сражаются в непрекращающейся битве. Вступив в российское подразделение одной из трех воюющих сторон, ты пройдешь через битвы, поражающие размахом. Развивая своего персонажа, получая повышения и совершенствуясь в выбранной боевой специальности, ты сможешь использовать тяжелую технику и авиацию, неисчерпаемый оружейный арсенал и орбитальные бомбардировки, командовать армиями и сражаться на передовой!



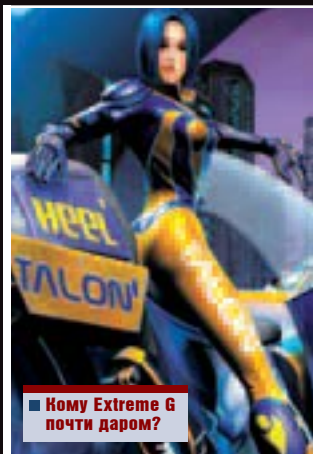
**УЖЕ
В ПРОДАЖЕ**

Сборный пункт добровольцев - на planetside.akella.com



© 2003-2006 Sony Online Entertainment Inc. PlanetSide, SOE, and the SOE logo are registered trademarks or trademarks of Sony Online Entertainment Inc. in the United States of America and other countries. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.





■ Кому Extreme G почти даром?

В конце 2004 года компания **Acclaim Entertainment** пошла с молотка. В буквальном смысле. Поскольку задолженность издательства перед кредиторами составляла порядка 100 миллионов долларов, на аукционе распродали имущество, арестованное в нью-йоркской штаб-квартире (офисная мебель, несколько автомобилей, тренажеры из спортивного зала). А недавно на аукционе в Нью-Йорке «раздавали» интеллектуальную собственность Acclaim. Среди прочих, на продажу выставили права на довольно популярные в свое время футуристические гонки **Extreme G** и экшен **Rise of the Robots**.



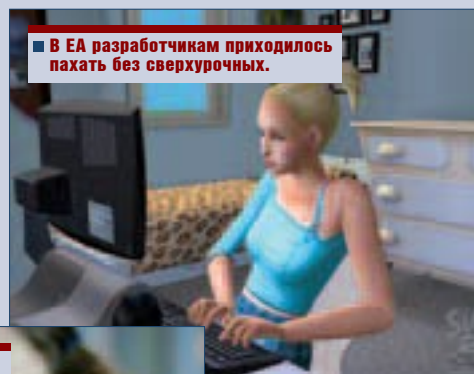
■ Йерли не пляшет под дудку EA.

После оглушительного успеха шутера **Far Cry** в студию **Crytek** явились представители **Electronic Arts** и выключили право издавать ее новый проект – **Crysis**. Однако немецкие разработчики не пошли на поводу у издателя, желавшего выпустить игру на всех мыслимых платформах. Недавно исполнительный директор **Crytek** **Севат Йерли** (Cevat Yerli) объявил, что усилия сотрудников студии сосредоточены исключительно на создании PC-версии игры. «Сейчас нам надо сфокусироваться на одной задаче, – сказал Йерли. – О консолях мы подумаем потом».

EA ОТМЕНЯЕТ КРЕПОСТНОЕ ПРАВО



■ The Battle for Middle-Earth едва не разрушила семейное счастье Хести.



■ В EA разработчикам приходилось пахать без сверхурочных.



■ Эрин Хоффман победила EA.

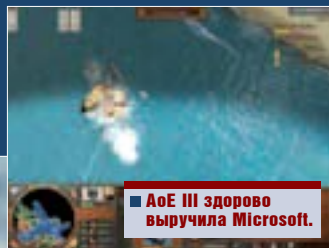
«PC ИГРЫ» не раз рассказывал о чуть ли не рабских условиях труда в **Electronic Arts**. Руководство издательства считало нормальной 90-часовую рабочую неделю без выходных, отпуска и выплаты сверхурочных. Два года назад в онлайн-дневнике на сервере **LiveJournal.com** появилось сообщение за подписью **EA Spouse** («супруга EA»). Женщина рассказала о произволе, царящем в стенах крупнейшей игровой компании мира. Разгорелся скандал, причем, общественность встала на сторону трудового люда. В **Electronic Arts** попытались замять конфликт по быстрому («кому не нравится – увольняйтесь»), но не получилось. Несмотря на запугивание, сотрудники компании стали обращаться в суд с коллективными исками. На днях боссы EA решили не доводить очеред-

ное дело до слушаний в суде и согласились выплатить 14.9 миллионов долларов в качестве сверхурочных и компенсации морального вреда. Сумму распределили между 200 сотрудниками издательства. Вдобавок, этих работников перевели на строгую почасовую оплату. Кстати, недавно стало известно имя пресловутой **EA Spouse**, из-за которой и разгорелся весь сыр-бор. Женщину зовут **Эрин Хоффман** (Erin Hoffman), она замужем за программистом **Линдером Хести** (Leander Hasty). Хести участвовал в создании **LOTR: The Battle for Middle-Earth** и вкалывал семь дней в неделю. Семья даже ужинала в офисе студии. Сейчас муж и жена переехали в Нью-Йорк и довольны жизнью.

MICROSOFT ТЕРЯЕТ ДЕНЬГИ

Microsoft отчиталась о своих финансовых результатах за третий квартал, который завершился для корпорации 31 марта. В целом, дом, который построил Билл, получил без малого четыре миллиарда баксов прибыли. Однако подразделению **Home and Entertainment**, занимающемуся приставками и играми, хвастаться нечем – его деятельность принесла компа-

нии убыток в размере 388 миллионов долларов. Связано это, прежде всего, с консолью **Xbox 360**, которую **Microsoft** пока продает ниже себестоимости. Смешно, но за отчетный период больше всего денег для компании заработали не приставочные игры, а стратегия **Age of Empires III**.



■ AoE III здорово выручила Microsoft.



■ Кинг Конг заработал кучу денег для Ubisoft.

Пополнило собственную копилку и французское издательство **Ubisoft**. За финансовый год, завершившийся для компании 31 марта, компания заработала 685 миллионов долларов – на 15 миллионов больше, чем в прошлом году. Благодарить за это стоит, прежде всего, **Peter Jackson's King Kong** и **Ghost Recon: Advanced Warfighter** – на сегодня эти игры разошлись тиражом в 4.5 и 1.6 миллионов экземпляров.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА
РОЛЕВАЯ ИГРА





■ Пробст ждет денег.

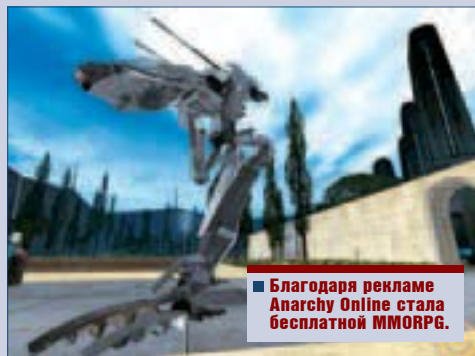
Солидный журнал для деловых людей **Forbes** опубликовал рейтинг 500 самых высокооплачиваемых исполнительных директоров США. На 114 месте обосновался некий **Лоуренс Пробст Третий** (Lawrence Probst III), в миру более известный, как Ларри Пробст. Исполнительный директор издательства **Electronic Arts** заработал в прошлом году около 13 миллионов долларов, а всего за последние пять лет положил в свой карман свыше 80 миллионов. 56-летний глава EA отдал компании 22 года своей жизни, из них 15 последних лет он провел в директорском кресле.



■ В Stardock не собираются забывать серию Galactic Civilizations.

Студия **Stardock**, чья пошаговая стратегия **Galactic Civilizations II: Dread Lords** сейчас конкурирует по популярности с **Civilization IV**, не намерена почивать на лаврах и трудится над новыми проектами. Один из них – само собой, **Galactic Civilizations III**, другой – глобальная онлайн-овая RTS под названием **Society**, а третий – пока не анонсированная стратегия в жанре «фэнтези». Откуда мы узнали о ней? В связи с расширением штата компании, Stardock активно зовет на работу опытных игроделов. Фэнтези-стратегия упомянута на сайте студии в тексте, предваряющем список вакансий.

РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА MASSIVE



■ Благодаря рекламе Anarchy Online стала бесплатной MMORPG.



■ SOE внедрила технологию Massive в PlanetSide.



■ Гейтс надумал купить Massive.

Интерактивные миры превратились в перспективные рекламные рынки. Винить в этом следует, прежде всего, корпорацию **Massive Inc.**, которая сегодня продает рекламные места в сотне игр, а также сулит возможность динамически обновлять рекламные блоки через интернет и высчитывать эффективность показов. Число разработчиков и издателей, подписавших договор с Massive и пользующихся рекламной сетью, достигло тридцати. В их числе: **NCsoft, Atari, Eidos, Konami, Codemasters, Vivendi, THQ, 2K Sports, Ubisoft** и недавно примкнувшая **Sony Online Entertainment**.

Главной приманкой для компаний служит обещание дополнительных двух баксов прибыли с каждой проданной копии игры и тот факт, что еженедельная аудитория сети **Massive Network** составляет 4 миллиона геймеров.

Не удивительно, что корпорация **Microsoft**, руководство которой, как известно, не выносит, когда у них под носом зарабатывает кто-то другой, задалась целью купить Massive Inc. Переговоры идут полным ходом, и компания **Билла Гейтса** (Bill Gates) не скучит. По информации солидного издания **Wall Street Journal**, за

Massive предлагают от 200 до 400 миллионов долларов. Это огромные деньги, особенно если учесть, что в прошлом году объем рынка игровой рекламы составил порядка 56 миллионов долларов. Однако Microsoft работает на перспективу. Уже через три-четыре года реклама в играх будет приносить не меньше 700 миллионов (некоторые горячие головы трубят о 4 миллиардах долларов).

ИГРЫ ХОТЯТ ПРИРАВНЯТЬ К ПОРНО



■ Manhunt могут посчитать порнографией.



■ Чуи мечтает о 65 миллионах долларов.

Американские политики продолжают вести войну с играми. Мы давно не писали о них, потому что поднадоело наблюдать за мышинной возней. Губернаторы разных штатов принимают законы, ограничивающие продажу игр с чрезмерным содержанием насилия, а компании-про-

давцы через суд добиваются отмены этих биллей, так как они нарушают конституцию. Однако политики вновь кидаются в бой. Сейчас, например, сразу в нескольких штатах игры с взрослым рейтингом пытаются приравнять... к порнографии. Если законопроект одобряют, их обрекут на продажу в специально отведенных магазинах и из-под прилавка – не дай бог, дети сквозь витрину что увидят.

Но дальше всех пошел тexasский сенатор **Хуан Хиноджоса** (Juan Hinojosa) по прозвищу Чуи. Он предлагает обложить продажу абсолютно всех электронных игр дополнительным пятипроцентным налогом. По его мнению, подобная мера принесет штату 65 миллионов долларов за два года, которые политик предлагает пустить на открытие новых школ и благоустройство бедных районов. Как трогательно!

Навигатор угрозы мира



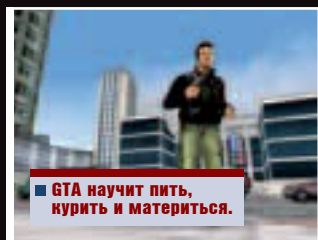
The Elder Scrolls IV
OBLIVION





■ Этот парень нагрянет в сентябре.

Стали известны окончательные даты выпуска двух потенциальных игровых блокбастеров – **Neverwinter Nights 2** и **Scarface: The World is Yours**. Недавно был запущен официальный сайт NWN 2, где черным по белому написано – ждите сиквел одной из лучших RPG в сентябре. Что касается Scarface, то гангстерский экшен по мотивам культовой криминальной драмы, известной в России, как «Лицо со шрамом», будет выставлен в витринах магазинов уже этой осенью. Более точная дата релиза главного конкурента **The Godfather** пока неизвестна.



■ GTA научит пить, курить и материться.

Жестокие игры вызывают у геймеров склонность к вредным привычкам и безалаберности – к таким выводам пришли ученые университетов Калифорнии и Питтсбурга после проведения серии исследований. Пятьдесят парней в возрасте от 18 до 21 года усадили играть в безобидную аркаду **The Simpsons: Hit and Run**, а другим пятидесяти подсунили **Grand Theft Auto III**. Странные опыты показали, что те, кто играли в GTA, стали более склонными к курению марихуаны, пьянству, мату, насилию и даже занятию сексом без презерватива. Выводы «ученых» настолько смехотворны, что даже не заслуживают комментариев.

FIFA ДРУЖИТ С ELECTRONIC ARTS

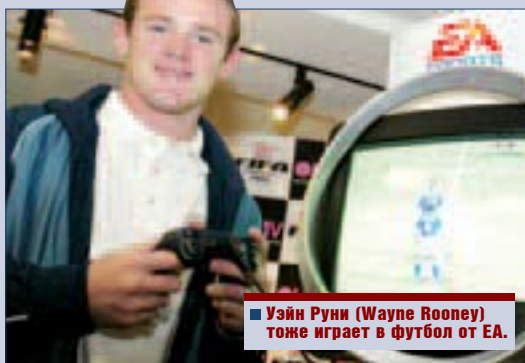


■ 2006 FIFA World Cup – уже в магазинах.



■ Серия FIFA Football не теряет популярности.

Electronic Arts продолжает укреплять свои позиции на рынке спортивных симуляторов (хотя, казалось бы, куда дальше). Сегодня «электронники» владеют эксклюзивными лицензиями **NASCAR**, лиг американского футбола **NFL**, **AFL**, **NCAA College Football** и гольф-ассоциации **PGA**. Кроме того, в преддверии выхода официальной игры чемпионата мира по футболу **2006 FIFA World Cup**, EA продлила эксклюзивный контракт с международной футбольной ассоциацией **FIFA**. Издательство выкупило право создавать и выпускать симуляторы, менеджеры и аркадные игры под эгидой FIFA до 2014 года. Соглашение охватывает все существующие на сегодняшний день игровые платформы, включая мобильные телефоны.



■ Уэйн Руни (Wayne Rooney) тоже играет в футбол от EA.

Сумма сделки по обыкновению не разглашается, однако, без сомнения, речь идет о десятках миллионов долларов. Например, можно вспомнить недавний спонсорский договор корпорации **Sony** с FIFA. За возможность с 2007 по 2014 год рекламировать себя, свои консоли и

игры на крупнейших футбольных мероприятиях, включая кубки мира, японская компания заплатила 305 миллионов долларов. Впрочем, независимо от стоимости контракта, нынешняя сделка чрезвычайно выгодна для Electronic Arts. Дружба издательства с FIFA началась тринадцать лет назад, когда вышла **FIFA International Soccer** для приставки **Sega Genesis** и принесла солидный доход обеим сторонам. Достаточно напомнить, что игры серии **FIFA Football** разошлись по миру совокупным тиражом в 20 миллионов экземпляров.

SCI ХОЧЕТ ВЛАДЕТЬ «ИМПЕРИЕЙ»



■ SCI «выплыла» за счет Tomb Raider: Legend.

Благодаря **Tomb Raider: Legend** Лара Крофт переживает вторую молодость. Отличная игра от **Crystal Dynamics** возглавила чарты большинства европейских стран, а в Великобритании стала бестселлером и на несколько недель оккупировала первое место в сводном рейтинге продаж видеоигр.



■ Покупатель не заинтересован в развитии серии FlatOut.

Успех Legend благосклонно сказался на курсе акций издателя проекта **SCI Entertainment**. Возросшие доходы позволили руководству британской компании вновь задуматься о расширении. Напомним, что в прошлом году SCI неожиданно для многих купила издательство **Eidos Interactive** и вместе с ним заполучила права на Лару Крофт. Сегодня SCI ведет переговоры о покупке компании-земляка **Empire Interactive**. «Империя» известна по играм среднего качества, вроде **FlatOut** или **Starship Troopers**. Однако SCI, главным образом, интересуется подразделением Empire, занимающееся разработкой таких простеньких игр, как **Carol Vorderman's Sudoku**. Маленькое независимое издательство оценивается экспертами в 9 миллионов долларов, однако вполне возможно, что SCI заплатит большую сумму – до 14.5 миллионов.

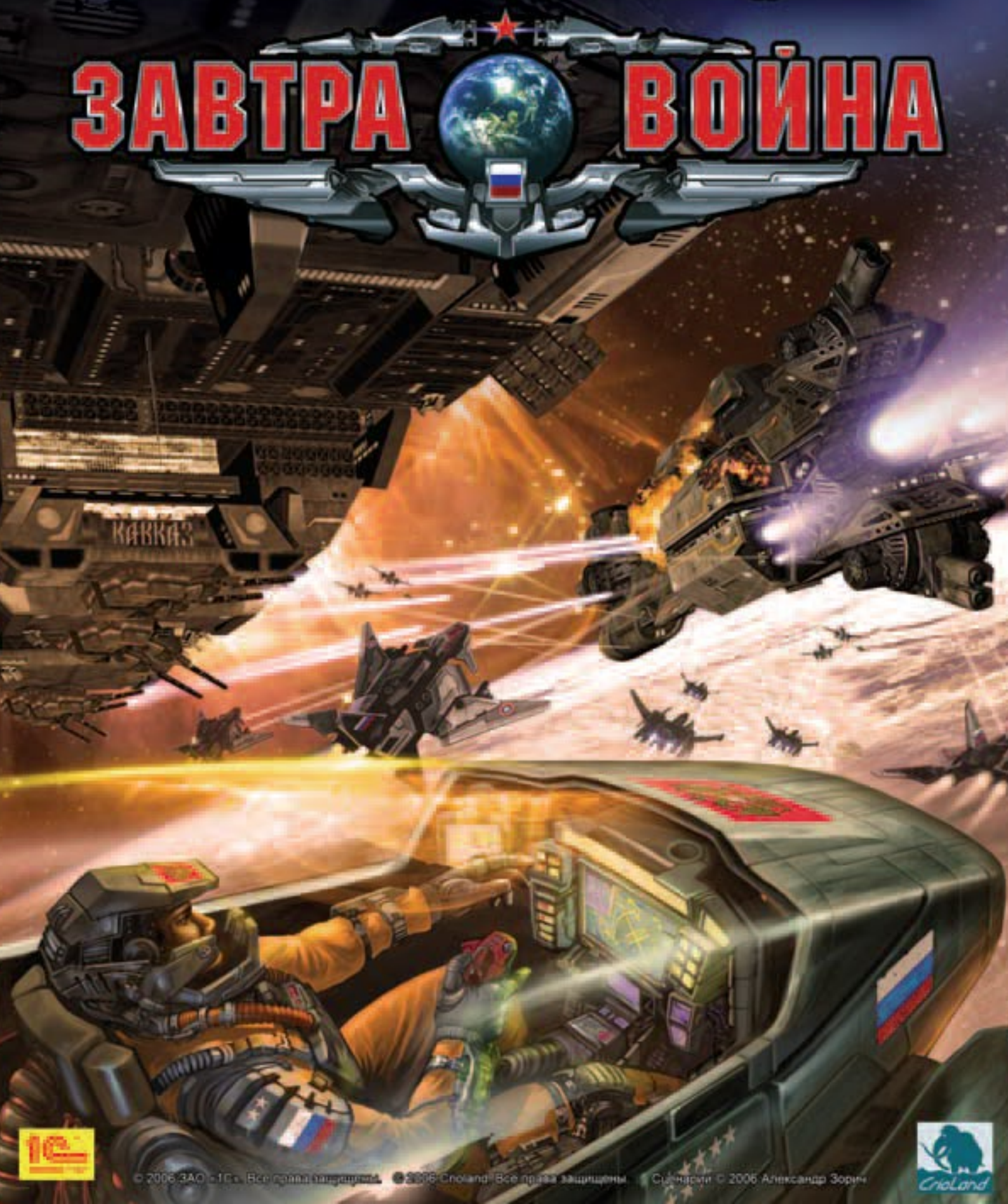
1C МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

На территории компании действует
адресная служба
в городе 1C. Многофункциональный
корпус 1C-1 (Сколково) в 1C-1
125080, Москва, в 1C-1
Сколково, 21,
Тел.: (495) 737-82-87,
факс: (495) 601-44-91
www.1c.ru, 1c.ru

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ПО ТРИЛОГИИ АЛЕКСАНДРА ЗОРИЧА

ЗАВТРА ВОЙНА





ТИТУЛ ЧЕМПИОНА

Прекрасный шанс реабилитироваться перед своими болельщиками будет у **Cooler** на шоу-турнире под названием **Vsports Allstars 2006**, которое пройдет в Лос-Анджелесе (США) с 9 по 12 мая в рамках международной игровой выставки **E3**. Помимо россиянина на разборку в **Q4** получили приглашения американцы **cha0tic** и **Socrates**, а также швед **Toxic**. Реальную угрозу представляют лишь двое последних. Куллеру нужно победить во что бы то ни стало, иначе он окончательно утратит титул сильнейшего дуэлянта в **Quake 4**.



ПОКУПАЕМ КОМАНДУ

Недолго гребал менеджерский состав известной киберспортивной команды **mYm** после потери своего главного спонсора – компании **Hambit**. Спустя неделю, клан, за который выступают такие звезды, как специализирующиеся на **Warcraft III** корейцы **Spirit_Moon** и **Lucifer**, а также россиянин **Advokate** и украинец **yAn** (оба – мастера **StarCraft**), был куплен группой профессиональных инвесторов. На счету перечисленных бойцов и так множество наград, а теперь при поддержке «денежных мешков» команду, без сомнения, ждут новые достижения.

КУЛЛЕРА ПОДВЕЛИ НЕРВЫ



■ **Cypher** – новая звезда **Quake 4**.



■ **HoT** и **Deadman** – лучшие игроки в **Warcraft III** в восточной Европе.



■ Тот самый **Hunter**, помешавший **Cooler**'у стать чемпионом.

29-30 апреля в столичном интернет-кафе **Net-Land** состоялся финал мероприятия **Giga-Games 2006**, устроенного компанией **Gigabyte**. Огромное количество участников в трех номинациях в течение двух дней разыграли призовой фонд в размере 10 тысяч долларов. В Москву приехали и представители ближнего зарубежья. Всего же помериться силами собрались геймеры из девяти различных городов, где проходили отборочные состязания. Настоящая драма произошла на турнире по **Quake 4**. Лучший дуэлянт мира **Cooler** сначала не справился с **Hunter** из Киева, а затем, взяв у украинца реванш, встретится в матче за «золото» с белорусом **Cypher**. По правилам Куллеру нужно было выигрывать на четырех картах подряд, и после трех побед фанаты

уже поверили в успех своего кумира. Но в самый ответственный момент у чемпиона сдали нервы, и он «отдал» последний бой и, тем самым, первое место.

Counter-Strike 5x5:

- 1 место – **Rush3D** (Россия) – \$3500;
- 2 место – **Begrip** (Россия) – \$2000;
- 3 место – **a-Gaming** (Украина) – \$1000.

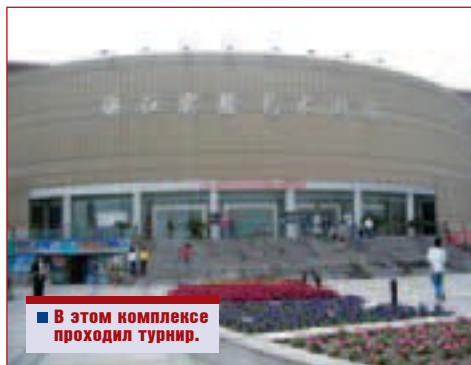
Warcraft III: The Frozen Throne 1x1:

- 1 место – **SK.Deadman** (Россия) – \$1000;
- 2 место – **SK.HoT** (Украина) – \$500;
- 3 место – **Neytrph** (Россия) – \$250.

Quake 4 1x1:

- 1 место – **Cypher** (Беларусь) – \$1000;
- 2 место – **Cooler** (Россия) – \$500;
- 3 место – **Hunter** (Украина) – \$250.

VIRTUS.PRO НЕ ВЫШЛА В ПЛЕЙ-ОФФ



■ В этом комплексе проходил турнир.

К сожалению, неудачно выступила российская команда **Virtus.Pro** в дисциплине **Counter-Strike**. Победы над **Hacker Project** и **NoA** на групповой стадии оказалось недостаточно для выхода в плей-офф. Ну, а главный приз уже второй сезон подряд завоевал местный клан **wNv**. Бурная поддержка зрителей помогла команде не оставить живого места от американцев из **compLexity**. И если на карте **de_nuke** янки хоть как-то сопротивлялись, то на заключительной **de_inferno** счет был 16:1 в пользу азиатов.



■ Во время игры **ToD** подгибает под себя ногу.

Сенсацию за сенсацией наблюдали болельщики на престижном турнире **WEG Masters 2006**, который завершился в Китае в начале мая. Наименее предсказуемыми получились результаты по **Warcraft III: The Frozen Throne**. **Spirit_Moon**, которому пророчили безоговорочную победу, не сумел войти даже в тройку сильнейших, сначала слив в полуфинале **4K.Grubby**, а затем уступив «бронзу» в упорной борьбе против **Sky**. Чемпионом же соревнований неожиданно стал **4K.ToD**, разгромивший в решающем матче своего друга и одновременно извечного конкурента **Габби** со счетом 3:1.

1C МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

На территории отечественного
рынка в области компьютерных
игр и мультимедиа
компания 1C Multimedia
предлагает игры и программы в 1C
и 2D форматах. Москва, ул. Б. Садовая,
Солнцевский д. 21.
Тел.: (495) 737-82-87
факс: (495) 601-44-91
e-mail: info@1c.ru, 1c@1c.ru

"Квинтэссенция войны.

Первый пуленепробиваемый хит 2006 года.

Великолепный подарок для ценителей жанра.

AG.ru - 88% - Наш Выбор!"



RED ORCHESTRA

OSTFRONT 41-45



Red Orchestra: Ostfront 41-45 ©2006, 1C Interactive, Bold Games и издатель Bold Games являются зарегистрированными торговыми
марками 1C Interactive, Inc.
Unreal является зарегистрированной торговой маркой Epic Games, Inc. Unreal Engine © 1998 - 2006, Epic Games, Inc. Все права защищены.
Все другие торговые марки и наименования являются собственностью своих законных владельцев.
© 2006 ЗАО «1C». Все права защищены.



■ Age of Empires III



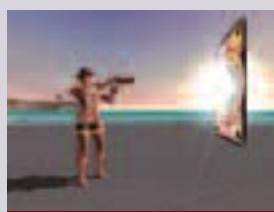
■ Championship Manager 2006



■ Civilization IV



■ CSI: 3 Dimensions of Murder



■ Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan



■ Star Wars Empire at War

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ / АПРЕЛЬ 2006 ГОДА

Название игры

Издатель

2 – 8 апреля

- | | |
|---|------------------------|
| 01. The Elder Scrolls IV: Oblivion | 2K Games |
| 02. World of Warcraft | Blizzard Entertainment |
| 03. The Sims 2: Open for Business | Electronic Arts |
| 04. The Sims 2 | Electronic Arts |
| 05. Star Wars: Empire at War | LucasArts |
| 06. Age of Empires III | Microsoft |
| 07. Battlefield 2 | Electronic Arts |
| 08. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II | Electronic Arts |
| 09. Civilization IV | 2K Games |
| 10. The Godfather | Electronic Arts |

9 – 15 апреля

- | | |
|---|------------------------|
| 01. The Sims 2: Family Fun Stuff | Electronic Arts |
| 02. The Elder Scrolls IV: Oblivion | 2K Games |
| 03. The Sims 2: Open for Business | Electronic Arts |
| 04. Age of Empires III | Microsoft |
| 05. The Sims 2 | Electronic Arts |
| 06. World of Warcraft | Blizzard Entertainment |
| 07. Civilization IV | 2K Games |
| 08. Star Wars: Empire at War | LucasArts |
| 09. Zoo Tycoon 2 | Microsoft |
| 10. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II | Electronic Arts |

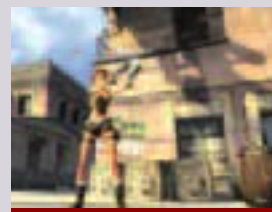
ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ / АПРЕЛЬ 2006 ГОДА

9 – 15 апреля

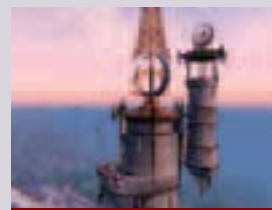
- | | |
|---|-------------------------|
| 01. Tomb Raider: Legend | Eidos Interactive |
| 02. The Sims 2: Open for Business | Electronic Arts |
| 03. Championship Manager 2006 | Eidos Interactive |
| 04. The Elder Scrolls IV: Oblivion | Take 2 |
| 05. The Sims 2 | Electronic Arts |
| 06. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II | Electronic Arts |
| 07. CSI: 3 Dimensions of Murder | Ubisoft |
| 08. Star Wars: Empire at War | LucasArts |
| 09. World of Warcraft | Vivendi Universal Games |
| 10. Football Manager 2006 | SEGA |

16 – 22 апреля

- | | |
|---|-------------------------|
| 01. The Sims 2: Open for Business | Electronic Arts |
| 02. Tomb Raider: Legend | Eidos Interactive |
| 03. The Elder Scrolls IV: Oblivion | Take 2 |
| 04. Championship Manager 2006 | Eidos Interactive |
| 05. The Sims 2 | Electronic Arts |
| 06. Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan | Ubisoft |
| 07. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II | Electronic Arts |
| 08. World of Warcraft | Vivendi Universal Games |
| 09. Football Manager 2006 | SEGA |
| 10. Star Wars: Empire at War | LucasArts |



■ Tomb Raider Legend



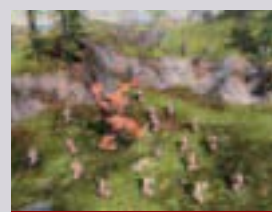
■ The Elder Scrolls IV Oblivion



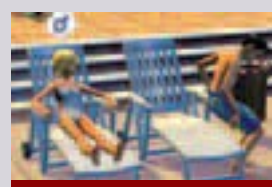
■ Zoo Tycoon 2



■ The Godfather



■ The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II



■ The Sims 2

В апреле просматривать рейтинги продаж США и Великобритании было как никогда приятно, ибо в них значились игры сплошь достойные и справедливо уважаемые: **Age of Empires III**, **Civilization IV**, **LoTR: The Battle for Middle-earth II** и прочие. Ни одного «засланного казачка» (в смысле бюджетные подделки, которые домохозяйки кладут в корзину вместе с рулоном туалетной бумаги). В Америке наибольшим спросом пользовалась **TES: Oblivion**. Игра уже разошлась по миру чуть ли не двухмиллионным тиражом, и это явно не предел. Позиции этой RPG

настолько сильны, что свергнуть ее с первого места смогла лишь **The Sims 2: Family Fun Stuff**. Тут ничего не поделаешь, ведь симсомания – болезнь XXI века. Геймеры Британии тоже сходят с ума от Oblivion, но еще больше они фанатеют от **Tomb Raider: Legend**. И неудивительно – за 10 лет своей интерактивной жизни Лара Крофт стала одним из английских символов, и сегодня она не уступает по популярности ни Джеймсу Бонду, ни Гарри Поттеру. Не зря эксперты оценивают бренд Lara Croft в миллиард долларов.

Новинок в чартах было немного: футбольный менеджер **Championship Manager 2006**, авантюра по мотивам телесериала **CSI: 3 Dimensions of Murder** и адд-он **Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan**. Впрочем, сейчас, когда ты читаешь эти строки, ситуация наверняка изменилась: на конец весны – начало лета намечен выход множества хитов. Один **Ghost Recon: Advanced Warfighter** чего стоит!

За чартами присматривал
Иван "Nemezido" Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Июнь – август 2006 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

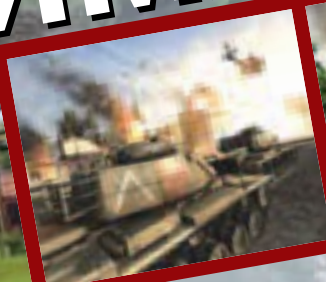
Название	Жанр	Дата выхода
1848	Strategy	II квартал 2006
Bad Day L.A.	Action	II квартал 2006
Black Buccaneer	Action	II квартал 2006
Broken Sword: The Angel of Death	Adventure	Лето 2006
Call of Juarez	Shooter	14 июля 2006
Camping the Bug-A-Boo Way	Adventure	20 июня 2006
Cars	Racing	Июнь 2006
City Life	Simulation	II квартал 2006
Civilization IV: Warlords	Strategy	Лето 2006
Dark Messiah of Might & Magic	Action	Лето 2006
Deep Sea Tycoon: Diver's Paradise	Simulation	Июнь 2006
Devil May Cry 3: Dante's Awakening	Action	II квартал 2006
Dungeon Siege II: Broken World	ActionRPG	Лето 2006
El Matador	Shooter	II квартал 2006
Empire of Magic	Strategy	30 июня 2006
Fear Factor: Unleashed	Adventure	II квартал 2006
Fenimore Fillmore's Revenge	Adventure	II квартал 2006
FIFA Street 2	Sports	II квартал 2006
FlatOut 2	Racing	Июнь 2006
FUEL	Racing	Лето 2006
Ghost Wars	Strategy	II квартал 2006
Girlzz: Life's A Party	Simulation	II квартал 2006
Glory of the Roman Empire	Simulation	Июнь 2006
GTR 2	Racing	Лето 2006
Half-Life 2: Episode One	Shooter	01 июня 2006
Heart of Empire: Rome	Strategy	06 июня 2006
Hell Tycoon	Simulation	06 июня 2006
Hitman: Blood Money	Action	II квартал 2006
Jaws Unleashed	Action	21 июля 2006
Madden NFL 07	Simulation	Август 2006
Mage Knight: Apocalypse	RPG	II квартал 2006

Название	Жанр	Дата выхода
Micro Machines V4	Racing	Лето 2006
Monster Madness	Action	Лето 2006
Nancy Drew: Danger by Design	Adventure	Лето 2006
Naughty America: The Game	MMORPG	II квартал 2006
NFL Head Coach	Simulation	Июнь 2006
Over the Hedge	Action	II квартал 2006
Pac-Man World Rally	Racing	Лето 2006
ParaWorld	Strategy	25 августа 2006
Pirates of the Caribbean Online	MMORPG	II квартал 2006
Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Action	Июнь 2006
Prey	Shooter	Июль 2006
Resident Evil 4	Action	Июнь 2006
Rise & Fall: Civilizations at War	Strategy	Июнь 2006
Rogue Trooper	Action	II квартал 2006
Sensible Soccer	Simulation	09 июля 2006
Sword of the Stars	Strategy	II квартал 2006
SunAge	Strategy	II квартал 2006
The Ant Bully	Action	Июль 2008
The Chronicles of Spellborn	MMORPG	II квартал 2006
The Da Vinci Code	Action	II квартал 2006
The Guild II	Simulation	II квартал 2006
The Movies: Stunts & Effects	Simulation	Июнь 2006
The Sacred Rings	Adventure	Июнь 2006
TimeShift	Shooter	Лето 2006
Titan Quest	ActionRPG	30 июня 2006
Tortuga — Two Treasures	Action	II квартал 2006
WarPath	Shooter	06 июня 2006
Wildlife Park 2	Simulation	23 июня 2006
Wings Over Europe: Cold War Gone Hot	Simulation	II квартал 2006
World Tour Golf	Simulation	II квартал 2006
World War II: Iwo Jima	Shooter	06 июня 2006

РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
4-ый Батальон	MIST Land South	GFI	RPG	II квартал 2006
Captain Blood (Одиссея капитана Блада)	Акелла	1C	Action/RPG	II квартал 2006
Ex Machina: Меридиан 113	Таргем	Бука	Action	IV квартал 2006
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	Август 2006
Heroes of Annihilated Empires	GSC Game World	GSC World Publishing	Strategy	III квартал 2006
Jagged Alliance 3D	MIST Land South	GFI	Strategy	III квартал 2006
Maelstrom	KDV Games	1C	Strategy	III квартал 2006
Metathrone Project	Perfect Play Entertainment	Новый Диск	Shooter	II квартал 2006
PT Boats: Knights of the Sea	Акелла	1C	Simulation	Осень 2006
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC Game World	GSC World Publishing	Shooter	When it's done
Swashbucklers: Blue vs. Grey	Акелла	1C	Action	Июнь 2006
Warfare	MIST Land South	GFI	Strategy	II квартал 2006
You Are Empty	Digital Spray Studios	1C	Shooter	2006
В тылу врага 2	Best Way	1C	Strategy	II квартал 2006
Вечера на хуторе близ Диканьки 2	Step Creative Group	1C	Adventure	III квартал 2006
Волкодав: месть Серого пса	Primal Software	Акелла	Action/RPG	2006
Восхождение на трон	DVS	1C	Strategy	2006
Вторая Мировая	1C	1C	Strategy	2006
Дневной Дозор	Таргем	ND Games	Strategy	III квартал 2006
Искусство ограбления	PIPE Studio	1C	Action	2006
Завтра война	CrioLand	1C	Simulation	2006
Казачи 2: Битва за Европу	GSC Game World	GSC World Publishing	Strategy	Июнь 2006
Как достать соседа 3: В офисе	Vzlab	Руссобит-М/GFI Arcade	II квартал 2006	
Комбат	3AGames	GFI	Strategy	2006
Метро-2: Смерть вождя	Орион	Бука	Shooter	IV квартал 2006
Обитаемый остров: Землянин	Step Creative Group	Акелла	Adventure	III квартал 2006
Отель «У погибшего альпиниста»	Electronic Paradise	Акелла	Adventure	Август 2006
Параграф 78	Gaijin Entertainment	1C	Action	2006
С.М.Е.Р.Ш.	Game Forge Interactive	Акелла	Strategy	III квартал 2006
Санитары подземелий	1C	1C	RPG	2006
Танита или Морское Приключение	Акелла	Акелла	Adventure	II квартал 2006
Хроники Тарра: Призраки звезд	Quazar Studio	Акелла	Simulation	Август 2006
Ядерный титбит 2	VZlab	Бука	Adventure	III квартал 2006

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!



В ожидании хита

Sid Meier's
Railroads!

50

World in Conflict

52

Dungeon Siege II:
Broken World

54

Paradise

56

Обитаемый
Остров:
Послесловие

58

Glory of the
Roman Empire

60

62

Warhammer
Online:
Age of Reckoning

64

City Life

66

Archlord

68

Left Behind:
Eternal Forces

70



ПО ТУ СТОРОНУ

Порой нам кажется, что по ту сторону монитора ничего не меняется. Стрельба, трупы, ахающие и охающие человеки... Что там еще в обязательной программе? Правдоподобная физика? Впрочем, такие мысли гнетут нас далеко не всегда. Взять хотя бы очередное творение **Бенуа Соколя - Paradise**. Разве можно причислить его к играм привычным, типовым? Да, амнезия главного героя - это уже своего рода клише, но у французов все обыграно таким образом, что никакой шаблонности нет и в помине. Знойная девушка Энн Смит путешествует по вымышленной Африке в компании с милой физическим черным леопардом!

Разве кто-нибудь еще придумывал нечто подобное? Стиль маэстро Сокала неподражаем. На первый взгляд, **World in Conflict** – типичная стратегия про войнушку: дурно написанный сюжет, танки, пепси, пушки, реалистичная физика... Еще одно слово – я усну прямо на клавиатуре. Все было бы настолько обыденно и скучно, если бы **Massive Entertainment** не сделала ход конем. Создатель серии **Ground Control** решил скрестить свое творение с популярным шутером **Battlefield**. О том, что получилось в итоге, читай в нашем превью.

Glory of Roman Empire тоже не бог весть какая стра-

тегия. Сколько раз мы уже отстраивали царские хоромы, обустроивали государства, угождали крестьянам и прочее, прочее. Сто? Двести раз? Так вот, авторы сумели выкрутиться и найти, чем привлечь искушенного игрока. В гости к римскому императору, то есть к тебе, будут то и дело наведываться варвары. Они не столь агрессивны, как бородачи из **Rome: Total War – Barbarian Invasion**, но неприятности доставить могут. Фишка в том, что драться с северным народом неособенно выгодно. Достаточно посылать в на-
бирание то-
лько что

В довершении хочется упомянуть проект **«Обитаемый остров: Послеловие»**. Творение **Wargaming.net** интересно не только жанром (все-таки качественных варгеймов нынче днем с огнем не сыщешь), но и сюжетом. Шутка ли, игра разрабатывается по книге братьев Стругацких – признанных мастеров в жанре фантастики.



Нас частенько просят больше писать о потенциальных хитах. Оно и понятно – они всегда на слуху. Мы бы и рады, да только объем журнала не позволяет публиковать несколько материалов сразу, посвященных одному и тому же проекту. Эта рубрика позволит тебе заглушить информационный голод: здесь тебя ждут свежие подробности о самых ожидаемых играх.

В ожидании ХИТА

«МАГИЯ КРОВИ»

ЖАНР ИГРЫ: Action/RPG

ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2006 года

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.bloodmagic.ru



«Игра года» по итогам **Gameland Award 2006**, высокие оценки в прессе – разработчики action/RPG «Магия Крови» заслуженно купаются в лучах славы. Проект оказался оригинален ровно настолько, чтобы приковать к себе внимание широкой общественности, не шокируя при этом чрезмерными для жанра новациям. С момента выхода игры прошло четыре месяца – этого вполне достаточно, чтобы самые преданные фанаты успели облазить магический мир вдоль и поперек. Однако ребята из **SkyFallen Entertainment** твердо намерены продлить жизнь своего шедевра. В

третьем квартале выйдет патч, не только исправляющий очередную порцию багов, но и добавляющий полноценный мультиплеер. Разработчики обещают следующие режимы: «Захват флага», «На выживание» и «Дуэль».

Но это еще не все! Осенью мы получим полноценный адд-он. По словам **Алексея Пациорковского**, продюсера «Магии Крови», в дополнении мы не только насладимся новыми сюжетными поворотами, но и узнаем предысторию событий. Что происходило в волшебном мире до нашего первого визита на его просторы? Дружно ждем подробностей!

Не так давно **Electronic Arts** выпустила сборник **Command & Conquer: The First Decade**, включивший в себя все игры этой известной серии. Сделано это было не только для того, чтобы заработать еще немного денег на знаменитом бренде. Релизом First Decade компания ненавязчиво напомнила о существовании серии, а затем торжественно анонсировала **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**. События игры разворачиваются в 2047 году. Инопланетный минерал тиберий расплодился по планете, организация Global Defense Initiative (GDI) всячески препятствует распространению заразы, а Brotherhood of NOD

вставляет защитникам палки в колеса. Вместе со знакомыми противниками вернутся и межмиссионные ролики, которыми славилась серия. Пока не известно, каких актеров пригласит EA, но сам факт наличия живого видео обнадеживает. Помимо однопользовательского режима планируется мультиплеер с кланами, голосовой связью и сетевыми турнирами. За графику отвечает модернизированный движок SAGE, использовавшийся в **Command & Conquer: Generals** и обеих **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth**. Как только нам станет известно больше, обязательно порадуем тебя превью.

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

ЖАНР ИГРЫ: Real-Time Strategy

ДАТА ВЫХОДА: 2007 год

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:

www.ea.com/official/cc/cc3/us/index.jsp



BATTLEFIELD 2: ARMORED FURY

ЖАНР ИГРЫ: Multiplayer First-Person Shooter

ДАТА ВЫХОДА: Не объявлена

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: battlefield.ea.com



Дополнение **Battlefield 2: Special Forces** вышло еще в ноябре, полноценный сиквел – **Battlefield 2142** – в лучшем случае появится только к концу года. Дабы поклонники не умерли со скуки, **Digital Illusions** и **Electronic Arts** решили занять их миниаддонами. Относительно недорогие (всего по десять долларов за штуку) добавки распространяются исключительно по сети. **Battlefield 2: Euro Force** уже вышла и доступна для скачивания с официального сайта игры. **Battlefield 2: Armored Fury** на подходе. Мини-дополнение подкинет три новые операции: **Midnight Sun**, **Harvest** и **Road Rage**.

Первая посвящена борьбе США и Китая за стратегически важный порт на Аляске. Вторая повествует о нападении Средневосточной Коалиции (МЕС) на Вашингтон. A Road Rage открывает сезон охоты на террористов, прорывающихся в США по скоростным шоссе. Если в **Euro Force** акцент был сделан на танки, то в **Armored Fury** разработчики планируют расширить авиапарк. В аддоне появятся три вертолета и три самолета. На ключевой вопрос «Когда?» **Digital Illusions** отвечает традиционным «Скоро!». Не исключено, что к выходу журнала «скоро» уже наступит.

Are you ready

for hotter photos and videos?



ATI RADEON X1600 SERIES

Faster, Cooler, Quieter!

- 10-bit processing for maximum color fidelity and detail
- ATI Avivo™ technology for reference-quality DVD and HD video play-back
- Broad display compatibility with digital and analog HDTV Outputs (720p, 1080i and 1080p)

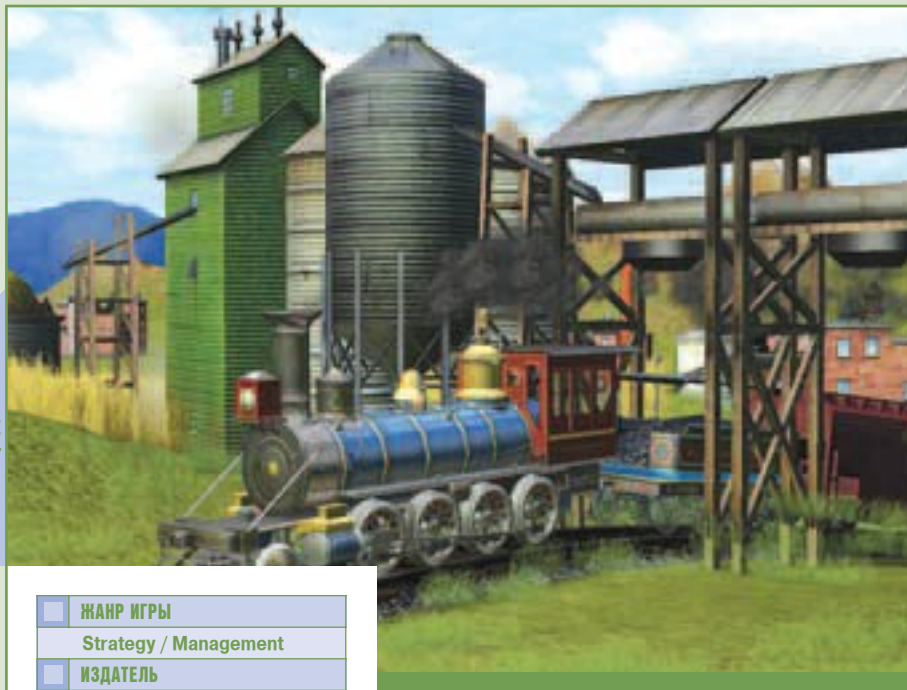
HIS X1600 Series	Core Clock		Memory Clock		Bus
	Turbo	Original	Turbo	Original	
HIS X1600XT IceQ Turbo Dual DVI GDDR3	600MHz	587MHz	1.4GHz	1.38GHz	PCIe
HIS X1600Pro IceQ Turbo Dual DVI GDDR3	587MHz	500MHz	1.38GHz	800MHz	PCIe
HIS X1600Pro IceQ DDR2	-	500MHz	-	800MHz	PCIe/AGP

- Faster : Boosting the card to the next gaming level
Cooler : Lower than original cooler 11°C
Quieter : Less than 20dB
All Cool : Durability, IceQ extends service life, UV sensitive

Get more info @ www.hisdigital.com



HIS



■ Отгрохав заводы, можно производить собственные товары.



■ На таких паровозах нынче катаются дети в парках отдыха.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Strategy / Management
■	ИЗДАТЕЛЬ
	2K Games
■	РАЗРАБОТЧИК
	Firaxis
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Не объявлено
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.firaxis.com/games/game_detail.php?gameid=12
■	ДАТА ВЫХОДА
	Осень 2006 года

SID MEIER'S RAILROADS!

НАШ ПАРОВОЗ ВПЕРЕД ЛЕТИТ

Личность Сиды Мейера (Sid Meier) внушает уважение каждому, кто знаком с историей компьютерных игр. Этот человек стоял у самых истоков индустрии и главное – создавал настоящие шедевры, равных которым нет и по сей день.

Неудивительно, что знаменитые проекты Сиды Мейера неоднократно переиздавались. Например, следом за оригинальными *Pirates!* вышли *Pirates! Gold*, а в прошлом году была издана и обновленная версия с великолепной графикой. Такая же судьба ожидает в ближайшем будущем и другую классическую игру маэстро – *Railroad Tycoon*.

Sid Meier's Railroads! станет не просто очередной стратегией, а настоящим виртуальным справочником. В роли железнодорожного магната тебе предстоит проделать долгий путь от первого паровоза начала прошлого века до скоростных европейских поездов вроде ICE. Всего же в депо за время игры сменится более тридцати видов

локомотивов! При этом каждый из них ты сможешь раскрасить по собственному усмотрению, используя специальный редактор. Это, кстати, относится и к логотипу железнодорожной компании, который будет красоваться на всех составах.

Помимо доставки пассажиров и почты можно заняться и грузоперевозками. Главная изюминка игры – возможность конкурировать с такими знаменитыми магнатами, как Вандербилт и Морган! Вне всяких сомнений, акции других железнодорожных компаний будут продаваться на бирже, так что ты вполне сможешь завладеть каким-нибудь гигантом! Если, конечно, денег хватит.

В *Sid Meier's Railroads!* не обойдется и без мультиплеера. При этом, используя редактор карт и сценариев, ты сможешь выставлять любые условия для будущих соревнований. Хочешь проверить, кто за тридцать лет первым проложит трансконтинентальную магистраль, используя лишь паровые двигатели? Пожалуйста, возможно и такое.



Игра должна выйти осенью этого года. Хорошо бы, релиз не задержали, а то у нас уже накопилось множество вопросов. Как будут происходить слияния компаний? Увидим ли мы настоящие города-гиганты? Как повлияют исторические события XX века на ход игры? Ответы мы получим через какие-то полгода.



Sid Meier's Railroads! станет не просто очередной стратегией, а настоящим виртуальным справочником

■ ИСТОКИ СЕРИИ



■ Оригинальная *Railroad Tycoon* вышла в далеком 1990. Игра была настолько популярна, что после развала Microprose (разработчик и издатель) лицензию тотчас приобрела студия Pop Top Software. Именно она породожила нас второй и третьей частями серии.

SpellForce 2

SHADOW WARS

НОВАЯ СИЛА
НОВАЯ БИТВА
НОВАЯ ИГРА

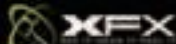
"Если у вас за плечами *The Breath of Winter* и *The Shadow of the Phoenix*, то вечного вопроса "бить, или не бить?" попросту не возникнет. Альтернативы нет!"
- AG.ru, оценка 77%

Долгожданное продолжение
знаменитой магической саги



Phenomic

ТЕХНИЧЕСКИЙ ПАРТНЕР



© 2006 by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8700 Rottenmann, Austria. Developed by Phenomic Game Development.
All rights reserved. SpellForce is a trademark of JoWooD Productions Software AG. © 2006 GFI. All rights reserved.
© 2006 «РуссоБет-Публишинг». Все права защищены. www.russobet.ru Отдел продаж: (495) 811-10-11, 807-15-81; office@russobet.ru.
Техническая поддержка осуществляется по тел. (495) 811-82-85, e-mail: support@russobet.ru, а также на форуме сайта «РуссоБет-М». www.russobet.ru/forum/.
Розничная продажа в магазинах фирмы



■ И чем это, интересно, военным помешало жилище сельчан?



■ Обрати внимание, как солдаты жмутся к земле.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Real-Time Strategy
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Vivendi Universal Games
■	РАЗРАБОТЧИК
	Massive Entertainment
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	до 16
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	worldinconflict.com
■	ДАТА ВЫХОДА
	весна 2007 года

WORLD IN CONFLICT

ИМПЕРИЯ ЗЛА ПРОТИВ АМЕРИКИ

Сегодня редкая стратегия может похвастаться безумным сюжетом. А ведь раньше все было иначе. Вспомни, как в *Red Alert 2* отряд советских *tesla troopers* превращал Эйфелеву башню в огромную наземную электрическую елку! Сегодня, куда не плюнь, – везде рядовые террористы да Ближний Восток.

Создатели славной стратегической серии *Ground Control* с таким положением дел не согласны и потому разрабатывают новую RTS *World in Conflict*, которая расскажет о том, каким могло быть наше... прошлое.

Чтобы написать сценарий, издательство **Vivendi** даже пригласило писателя **Ларри Бонда** (Larry Bond), участвовавшего в создании морской стратегии *Harpoon*. И вот, что он насочинял. 1989 год. «Холодная война» закончилась, на смену ей пришла война настоящая. Мощным блицкригом советская армия захватила Европу, а затем, взяв

передышку, приготовилась к высадке на побережьях США. Именно там и будут происходить все основные сражения игры.

Несмотря на фантастический сюжет, тебя не посадят за штурвал гигантских танков с лазерными пушками. Все юниты в игре точь-в-точь как всеядные. Жди традиционный набор из бронетехники, самолетов, вертолетов, а также готовься в случае чего как следует жажнуть ядерной бомбой.

Впрочем, чтобы разрушить все в округе, необязательно использовать столь мощное оружие. Разномастные здания можно сравнить с землей и несколькими выстрелами из танка. Кстати, если угодить снарядом в домик, то всех солдат рядом с ним обязательно завалит обломками. Или вот другой способ поскорее покончить с врагом. Оттесни неприятеля в лес и... подпали пару деревьев. Солдаты противника быстро сгорят заживо.

В режиме мультиплеер *World in Conflict* будет чем-то напоминать кома-

ндный шутер *Battlefield*. Игроки делятся на две команды – русских и американцев – и распределяют между собой обязанности. Можно возвести базу, двинуть войска в наступление или же возглавить авиацию. Победит тот, кто не просто отстоит свои позиции, а захватит и удержит большинство ключевых точек на карте.

К качеству картинки не придерешься: ослепительные вспышки взрывов, красочные молнии, пляшущий на броне танков огонь. По-другому война выглядеть и не может!



Если угодить снарядом в домик, то всех солдат рядом с ним обязательно завалит обломками

ТОТАЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ



Massive Entertainment – далеко не новички в игровом ремесле и успели прославиться стратегией *Ground Control*. Успех продолжения – *Ground Control 2: Operation Exodus* – еще раз подтвердил мастерство команды. Но вместо третьей части, ребята засели за совершенно иную игру.

Возрождение культовой игры на движке Source™



EPISODES™

EMERGENCE

EPISODE

1

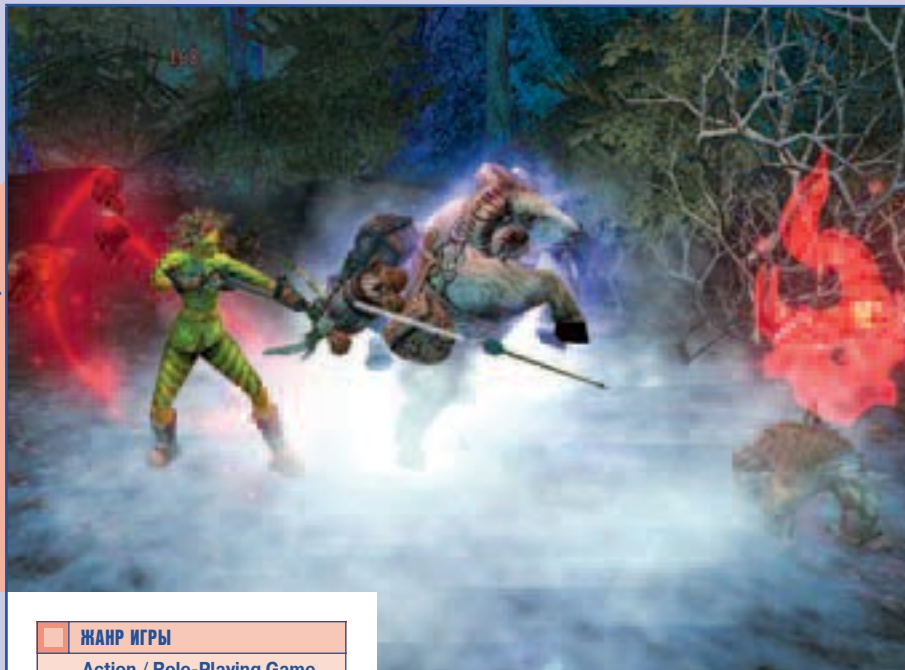


ritual
ENTERTAINMENT

powered by
source™

© 2006 Ritual Entertainment Inc. All rights reserved. Ritual Entertainment, the SIN Episodes logo and Personal Challenge System are trademarks of Ritual Entertainment in the United States and/or other countries. Source™ and the Source logo are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.

byke
DIGITAL ENTERTAINMENT



■ Размер имеет значение. За год монстры DS2 здорово отождрились.



■ Движок DS2 иногда способен выдать приличные спецэффекты.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Action / Role-Playing Game
■	ИЗДАТЕЛЬ
	2K Games
■	РАЗРАБОТЧИК
	Gas Powered Games
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	До 4-ех
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	http://www.gas-owered.com
■	ДАТА ВЫХОДА
	III квартал 2006 года

DUNGEON SIEGE II: BROKEN WORLD

ВОЗВРАЩЕНИЕ ФАМИЛЬЯРОВ

Зачем Microsoft продала права на серию *Dungeon Siege* другому издателю, не совсем понятно, ведь хорошо раскрученная игра исправно приносила компании прибыль. Как бы то ни было, адд-он *Dungeon Siege II: Broken World* выйдет под маркой 2K Games. Фанатов просят не беспокоиться – за проект отвечает все та же Gas Powered Games и ее предводитель Крис Тэйлор (Chris Taylor).

В чем секрет успеха *Dungeon Siege II*? Будучи, казалось бы, типичным *Diablo*-клоном (прорва шмотья, толпы монстров и дикий экшен с применением колюще-режущего оружия и магии), игра обладала любопытными особенностями. В числе последних – «бесшовный» мир (нет экранов загрузки зон), тактическая пауза по пробелу, крепкая ролевая система и до шести персонажей под управлением игрока. Стоит ли что-то менять в адд-оне? Глобально – нет, а по мелочи – запросто.

Начнем с того, что сценаристы не стали заново открывать Америку. Спасение мира в финале DS2 обернулось ужасным катаклизмом. В дополнении ты полюбишься на последствия катастрофы и попробуешь исправить ситуацию. Тут следует сказать пару слов о возвращении фамильяров, извечных врагов эльфов, и их союзе со Сверхмагом из подземного города Синибри. Эти подонки и садисты забавляются тем, что расчлняют врагов, а затем собирают из «обрезков» новых солдат. С такими «сборными» уродцами ты не раз столкнешься по пути к Синибри. И не факт, что унесешь ноги!

Противники здорово поумнели и обучились новым трюкам. Одни из них, как камикадзе, взрываются рядом с нашими героями, другие прикидываются мертвыми, чтобы в самый ответственный момент битвы воткнуть кинжал в спину. А самые хитрые порождают новых созданий и подпитываются их жизненной энергией. На кого наброситься с самого начала – на «пове-

лителя» или на его слуг? Этот ребус предстоит разгадать тебе.

Но что же мы сможем противопоставить супостатам? На другую чашу весов разработчики положили новую расу dwarфов и мультиклассовую систему – отныне, наряду с узкими специалистами, можно возвращать и эффективных разноплановых персонажей. Все? По большому счету, да. Это же адд-он. Если его постигнет коммерческий успех, то Крис Тейлор и за третью часть примется. А пока довольствуемся малым!



Фамильяры расчлняют врагов, а затем собирают из «обрезков» новых солдат для своей армии

НЕВЕСЕЛЫЕ КАРТИНКИ



■ Разработчики «подружили» движок DS2 с технологией *lip sync* (синхронизация движений губ и голоса) и улучшили качество прорисовки окружающей среды. Вроде бы, неплохо, если, конечно, не вспоминать, что мотор достался второй части в наследство от первой, и ему уже пятый год пошел...

МУЛТИМЕДИА

[illegible]

ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ 2004 ГОДА*

В прыгу



**BEAST
WAY**



* По версии Gameland Award 2005

© 2006 ЗАО "IC". Все права защищены.
© 2006 Компания Best Way. Все права защищены.



ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
White Birds Productions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
paradise-game-us.com
ДАТА ВЫХОДА
25 апреля 2006 года

PARADISE

НОВЫЙ ПРОЕКТ ОТ СОЗДАТЕЛЯ SYBERIA

Многие из нас порой тоскуют по славным квестам от Sierra Entertainment и Lucas Arts: *Space Quest*, *Monkey Island*, *Full Throttle*, *Grim Fandango*... Их время ушло – но безвозвратно ли? Ведь и по сей день на игровом горизонте нет-нет, да и замаячит авантюра с большой буквы. *The Longest Journey*, *Runaway: A Road Adventure* – отличные тому примеры. Вот подросла и *Paradise* – новое творение Бенуа Сокаля (Benoit Sokal), дизайнера, подарившего нам самобытную *Amerzone* и два эпизода незабываемой *Syberia*.

РОДСТВЕННЫЕ ЧУВСТВА

Сюжет *Paradise* рассказывает о судьбе молодой девушки Энн Смит, урожденной Кэрен Краун. Она – дочь диктатора небольшой африканской республики Морения. Когда девочке было 7 лет, ее мать развелась с мужем и уехала в Швейцарию, захватив с собой и ребенка. И вот спустя полтора десятилетия после отъезда девушка получает с родины письмо: ее отец Родон при смерти и жаждет повидаться с дочерью. Кэрен летит в Африку. Она еще не знает,

что в республике идет ожесточенная война и что политический режим, установленный ее отцом, под угрозой. По пути ее самолет сбивают. Кэрен выживает в катастрофе, но теряет память. Перебирая свои вещи, она замечает на обложке одной из книг имя – Энн Смит. Начав с этого крохотного воспоминания, она должна будет постепенно восстановить свое прошлое и отыскать отца, встреча с которым, по словам мэтра Сокаля, не ознаменует конец игры. Бенуа прозрачно намекнул, что не любит хэппи-эндов. Так что, похоже, нас ждет сказка с грустным финалом.

ЗАПОВЕДНЫЙ КРАЙ

Сокаль не стал использовать готовые штампы и создал свою Африку: немного арабского колорита, джунглей, мрачных легенд, фантастических растений и существ... Страну Морению Бенуа поделил на четыре региона: город Мадарган, куда доставят лишен-



ную сознания Энн; поселок, разместившийся на кронах огромных деревьев; шахты по добыче изумрудов; огромный «Черный Теплоход» – плавучая столица Морении, дворец Родона. Каждый из четырех миров Бенуа постарался сделать неповторимым – вплоть до цветовой гаммы. В Мадаргане, например, преобладает желтый – цвет солнца и песка, древесное же поселение изобилует зеленым. И, разумеется, миры полны приключений. Для начала Энн придется перевоплотиться в «главную жену» местного князя, чтобы получить у того аудиенцию, раздобыть бензин и покинуть город, прихватив с собой таинственного черного леопарда. Обитатели баобабовых вершин, с которыми героиня познакомится чуть позже, исповедуют

Энн придется перевоплотиться в «главную жену», затем покинуть город, прихватив с собой черного леопарда



■ Грузовичку Энн пришлось несладко. А тут еще и дождь...



■ Обрати внимание на игру солнечного света и теней.

свою религию: земля скверна – и ступать на нее грех. Даже мертвых они хоронят на шестах. Покинув этот край в повозке, запряженной невиданным созданием, Энн отправится дальше...

■ ВСЕ ГЕНИАЛЬНО...

Технологически игра не поражает: управление point-and-click, заранее отрисованные декорации, трехмерные персонажи – их эскизы, а также голоса (к сожалению, не для русской версии) утверждал сам Бенуа. Также мэтр принимал участие в работе над пейзажами и визуальными эффектами. Но все же основная его заслуга – это сюжет. Загадки в игре будут строиться в основном на общении Энн с другими персонажами – ведь через диалоги легко преподнести геймеру очередной кусочек истории. Именно из-за такого трепетного отношения к сюжету Бенуа предпочитает экшенам: по его словам, очень сложно рассказывать сказку, когда в руках у геймера пушка – ведь тогда именно сказка и будет ее первой жертвой.

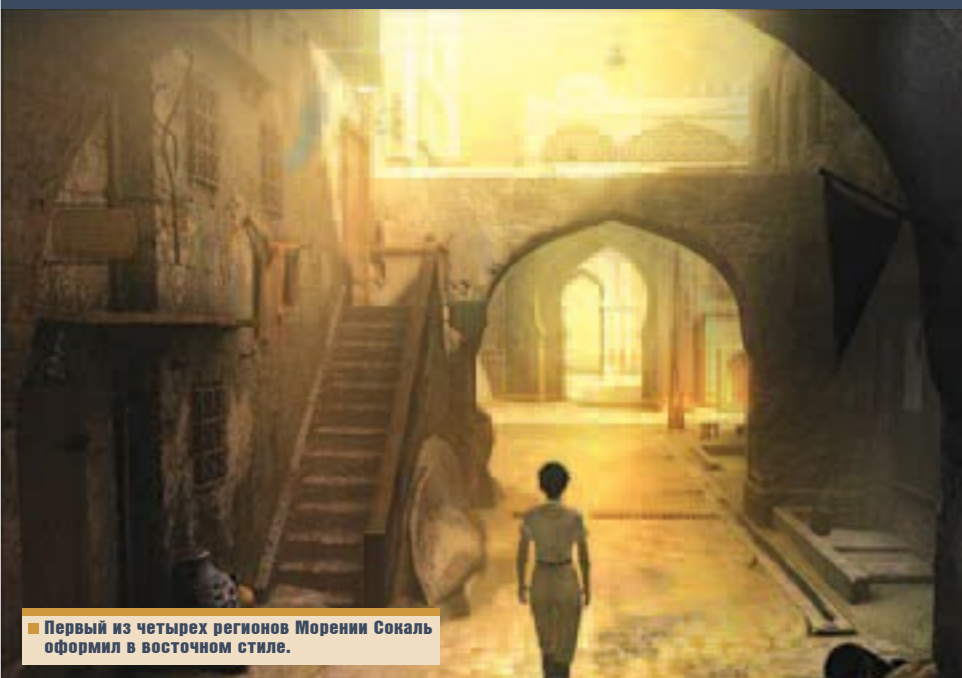
■ РАЙСКИЕ КОМИКСЫ БЕНУА СОКАЛЯ

Свою творческую деятельность Бенуа Сокаль начинал как писатель. По его первому компьютерному творению – игре *Amerzone: The Explorer's Legacy* – был издан одноименный комикс. Неудивительно, что вскоре попадет на прилавки магазинов и графическая новелла в четырех томах под названием Paradise. В ней Бенуа и его соавторы поведают читателю историю Энн Смит без купюр и условностей, накладываемых форматом компьютерной игры. Ведь Бенуа по-прежнему считает комикс одним из самых выразительных видов литературы.



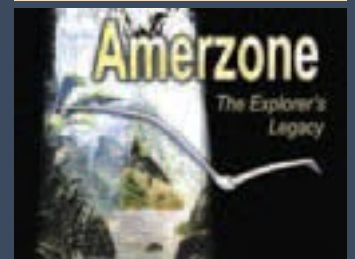
Перемещения Энн разнообразят немногочисленные и ненавязчивые аркадные мини-игры – Бенуа надеется, что это добавит Paradise динамизма. Также в определенные моменты нам доведется поиграть за леопарда Энн: зверь быстро бежит, лазает по деревьям, пробирается в труднодоступные места и распугивает обитателей Морении.

Сейчас, когда ты читаешь эти строки, диски с Paradise уже лежат на прилавках магазинов. Может статься, один из них ты держишь в руках. А кто-то из нас, возможно, уже исследует загадочный африканский континент вместе с Энн Смит. Что ж, я думаю, в следующем номере мы непременно поделимся собственными впечатлениями от игры.



■ Первый из четырех регионов Морении Сокаль оформил в восточном стиле.

■ БЕЛЫЕ ПТИЦЫ УДАЧИ



■ Студию White Birds Бенуа и его коллеги Оливье Фонтенэ (Olivier Fontenay), Жан-Филипп Мессен (Jean-Philippe Messian) и Мишель Бам (Michel Bams) основали в августе 2003 года. Свою компанию разработчики назвали в честь сказочных белых птиц из игры Amerzone. По преданию, эти гордые создания рождаются в фантастическом штате Амерзон в Центральной Америке, всю жизнь проводят в небе и несут процветание всему континенту.



ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Wargaming.net
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.akella.com/ru/games/postscriptum
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2007 года

ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ: ПОСЛЕСЛОВИЕ

ЛЕТЯТ САМОЛЕТЫ И ТАНКИ ГОРЯТ...

З аполучив лицензию на создание игр по мотивам творчества братьев Стругацких, компания «Акелла» разродилась целым шквалом анонсов. Только «Обитаемых островов» сейчас разрабатывается аж три штуки – шутер, квест и варгейм. Информацию о первых двух ты найдешь в нашем материале о КРИ'2006. А пошаговой стратегии от Wargaming.net мы посвятили полноценный двухстраничный материал.

ПОСЛЕ КНИГИ

Надо сразу же оговориться: авторы варгейма взяли за основу лишь вселенную, придуманную Стругацкими. Рабочее название проекта – «Обитаемый Остров: Послесловие» («ОО») – указывает на то, что сценарий игры не связан на сюжете романа. Действие стратегии разворачивается после уничтожения Максимом Каммерером Главного Гипноизлучателя и поражения армии Страны Отцов. Воспользовавшись слабостью соседа, хонтийцы вторглись на его территорию. К боевым действиям не замедлили присоединиться Варвары и Островная Им-

перия. Танки и транспорты уютжат гусеницами землю Страны, авиация и артиллерия терзают заповедные уголки острова. Ни одна из четырех сторон не хочет уступать...

Допускаю, что ты не читал книгу Стругацких, и дикий названия местных народностей тебя смущают. Не волнуйся, сценаристы прилагают титанические усилия, дабы у геймера не осталось вопросов относительно истории «ОО». В любом случае сюжет в варгеймах не столь уж и важен, главное – геймплей. Вот о нем и поговорим подробнее.

ШАХМАТНЫЕ ЗАДАЧКИ

Wargaming.net – говорящее название. Ребята из этой студии специализируются только на варгеймах. Их первый проект **DBA Online** известен исключительно в узких кругах, а вот серию **Massive Assault** (МА) заметила и широкая публика. «ОО» визуально

здорово напо-

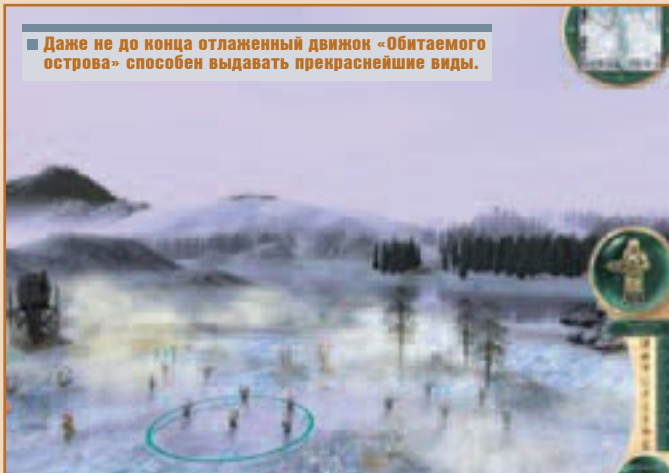
минает МА: та же стилистика, те же дизайнерские приемы и великолепная детализация. Даже интерфейс и настройки взяты из прошлого проекта. Естественно, в дальнейшем они будут переделаны, но пока сойдут и эти.

У каждой из четырех сторон почти одинаковый набор войск. Последние хоть и выглядят по-разному, обладают очень похожими характеристиками (уровень защиты, сила атаки, дальность перемещения и т.д.). Есть, правда, и уникальные для каждой народности юниты: они способны радикально повлиять на исход битвы. Пошаговые бои напоминают шахматные задачи: можно одержать верх даже над численно превосходящим тебя против-

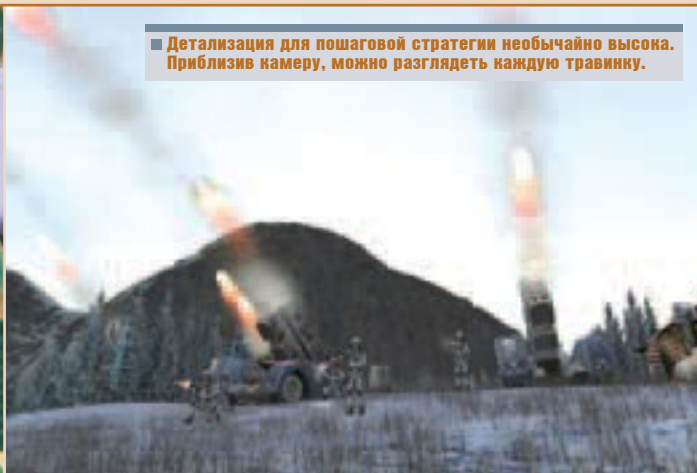


Танки и транспорты уютжат землю Страны, авиация и артиллерия терзают заповедные уголки острова

■ Даже не до конца отлаженный движок «Обитаемого острова» способен выдавать прекраснейшие виды.



■ Детализация для пошаговой стратегии необычайно высока. Приблизив камеру, можно разглядеть каждую травинку.



ником; главное выиграть позицию, получить преимущество и нанести четко выверенные, точечные удары.

Но не подумай, что разработчики занялись самокопированием. Они взяли за основу свои лучшие идеи и развили их. Боевая система «ОО» кажется более реалистичной, чем в МА. Например, увидеть перемещения дальнобойной артиллерии противника в «Послесловии» невозможно – ее скрывает туман войны. Впрочем, засланные в тыл врага разведчики – юниты слабые, но с большим радиусом обзора – устранят эту загвоздку. Или вот действия пехоты... Как остановить наступление вражеской танковой колонны, имея в распоряжении 3-4 отряда солдат? Правильно: дать указание пехотинцам окопаться (маневрировать они не смогут, зато получают бонусы к защите). Снять наступление бойцам, конечно, не под силу, но задержать противника до прибытия подкрепления они способны. Особняком стоят наиболее существенные по сравнению с МА нововведения – мораль войск и ответный огонь. По-

КТО КОГО?

Разработчики собираются «прикрутить» к «Обитаемому Острову» мультиплеер. Появится дуэль по локальной сети и через интернет (как и в *Massive Assault*). При чем каждый из противников сможет набирать юниты сразу двух сторон: например, один играет за Страну Отцов и Варваров, а другой – за Хонти и Островную Империю. Кроме того, у разработчиков есть задумка сварганить режим «два на два». Правда, в этом случае придется долго ждать своего хода. Но чем черт не шутит – может быть, авторам удастся как-то оптимизировать подобную систему.



павшие под обстрел бойцы могут дрогнуть и потерять способность к атаке. Порой достаточно просто деморализовать вражеский отряд и тут же переключиться на другие юниты. Важно также правильно выбрать цель для удара: зачастую урон от ответного огня значительно превосходит максимальные повреждения, нанесенные противнику.

Даже сейчас, когда проект далек от завершения, очевидно, что тактических нюансов в «ОО» хоть отбавляй. Эта игра – настоящий вызов для геймеров, возмнивших себя великими полководцами. В следующих номерах мы обязательно вернемся к теме «Послесловия», ведь толковые и красивые варгеймы всегда были (и будут) на вес золота.

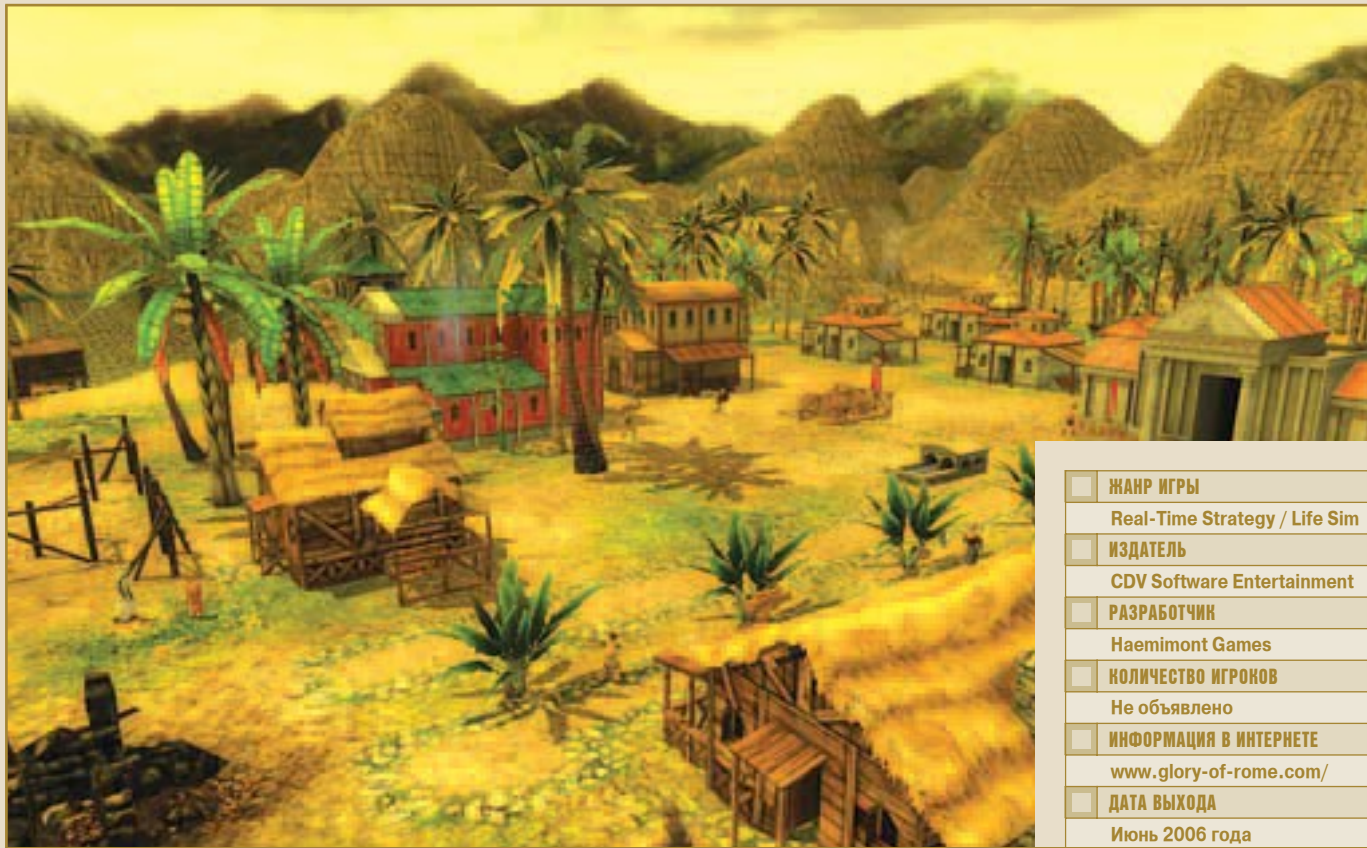


■ Очень Большая Пушка – орудие победы. Медлительна, зато стреляет на значительное расстояние.

ЗОМБИФИЦИРОВАННЫЕ



■ В случаях неминуемого поражения лидеры Страны Отцов позволяют использовать Гипноизлучатель (аналогов такой установки, между прочим, у противников нет). Оказавшиеся в определенном радиусе от суперагрегата войска (это хорошо видно на скриншоте) мгновенно воодушевляются и язвят супостата с удвоенной энергией: у них повышаются сила атаки и уровень защиты. Сам понимаешь, беречь такую установку нужно как зеницу ока.



<input type="checkbox"/>	ЖАНР ИГРЫ
	Real-Time Strategy / Life Sim
<input type="checkbox"/>	ИЗДАТЕЛЬ
	CDV Software Entertainment
<input type="checkbox"/>	РАЗРАБОТЧИК
	Naemimont Games
<input type="checkbox"/>	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Не объявлено
<input type="checkbox"/>	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.glory-of-rome.com/
<input type="checkbox"/>	ДАТА ВЫХОДА
	Июнь 2006 года

GLORY OF THE ROMAN EMPIRE

КАК ПОСТРОИТЬ ВЕЧНЫЙ ГОРОД

Полагаем, ты давно прошел вдоль и поперек последнюю градостроительную стратегию от Maxis *SimCity 4*. А если и не прошел, то, должно быть, многое о ней слышал. Ведь если судить по популярности, игроки только и думают о том, как бы стать мэрами и взять под опеку современные города. Но разработчики из Naemimont Games посчитали, что гораздо интереснее налаживать быт древнего города, такого, например, как Рим. И действительно, роскошные мегаполисы из стекла и бетона уже здорово поднадоели.

Но прежде, чем приступить к обустройству города, его надо сначала построить. Изначально в твоём распоряжении только небольшой надел земли и дюжина голодных батраков. Перво-наперво придется возвести несколько жилых домов, склад и проложить дороги. Чтобы прокормить жителей поселения, на окраину желательно выслать нескольких землепашцев и построить для них фермы. Но этого людям мало. Им подавай храмы, где можно было бы вознести хвалу своему богу. Поэтому

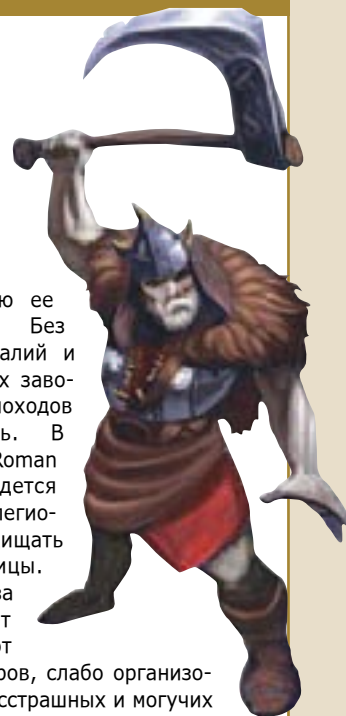
вскоре у тебя в городе появятся первые статуи римских небожителей, места для поклонения и жрецы. Кстати, у каждого жителя, будь то охотник, строитель или мужичок, собирающий мухоморы, найдутся свои нужды и потребности, о которых следует помнить. Те же жрицы падки до роскошных домов, но им совершенно наплевать на мирские развлечения. А вот простых рабочих и крестьян – наоборот, кров над головой не волнует, главное, не пропустить гладиаторские бои. Всего в игре будет более полусотни различных профессий. Поэтому готовься бегать даже за кухарками! А иначе спокойное общество не создашь. Но если у тебя это получится, подданные во славу своего правителя возведут на центральной площади огромную статую!

■ ХЛЕБА И ЗРЕЛИЩ

Разумеется, Римская империя не была построена только благодаря экономи-

ческому чутью ее правителей. Без кровавых баталий и многомесячных завоевательных походов не обошлось. В *Glory of the Roman Empire* придется тренировать легионеров и защищать свои границы. Главная угроза в игре будет исходить от племен варваров, слабо организованных, но бесстрашных и могучих воинов. Чтобы их усмирить, придется построить бараки, натренировать и вооружить бойцов, да еще и выставить караул.

Разработчики, к сожалению, пока держат язык за зубами и не говорят, ограничится ли наша армия простыми легионерами. А то иногда так хочется возг-



В случае особой нужды ты сможешь затянуть покрепче пояс и сбить на рынке добытые ресурсы



■ Что-то театр не так популярен среди римских граждан.



■ На лагерь легионеров напали два варвара. Сейчас им покажут римскую гостеприимность.

лавить знаменитую римскую конницу и под крики «Во славу Цезаря!» растоптать варварскую пехоту. Но если ты не сторонник кровопролития, можно и вовсе обойтись без войск. Вместо того чтобы отбиваться от варваров на протяжении долгих лет, заключи с ними мирный договор, а еще лучше начни торговать. Да, это будет непросто, но гораздо выгоднее вести с врагом тонкую дипломатическую игру, нежели постоянно отстегивать из своего кармана немалые суммы на профессиональную армию.

Кстати, для торговли нужно построить рынок. А раз появится такое место, где твои подданные смогут продавать излишки и зарабатывать на жизнь, значит, бедность городу не грозит. Да и ты в случае особой нужды сможешь затянуть покрепче пояс и сбывать на рынке добытые ресурсы.

Кстати, вот еще что. На протяжении всей кампании – а это более пятидесяти нелинейных миссий – игроку в покровительство дадут не только Вечный город. Тебе предстоит поднимать с ну-

ПЕНСИОНЕРЫ РИМСКОЙ ИМПЕРИИ

Подданные различаются не только по профессии, но и по возрасту. К старикам, сам понимаешь, отношение особое. И если ты не будешь ухаживать и следить за их здоровьем и благосостоянием, то может возникнуть культурный кризис. Как и в настоящей жизни, пожилые люди в *Glory of the Roman Empire* хранят накопленные с годами знания, которые необходимы для дальнейшего развития империи. А без знаний даже в древние времена крокодил не ловился и не рос кокос. Так что не скупись на пенсии!



ля одиннадцать будущих европейских столиц. И каждый раз способы развития будут отличаться от предыдущих. Ведь земли, лежащие на севере Франции, не такие же солнечные и плодородные, как, например, в Италии. Если разработчики из **Haemimont Games** не ударят в грязь лицом, то нас ждет хит масштабов *Pharaoh* и *Caesar*.



■ Тренировка и подготовка солдат проходит прямо у тебя на глазах. Все по-честному.

ИСТОРИЧЕСКИ ТОЧНО



Разработчики обещают, что все здания в игре будут походить на настоящие античные постройки. И это касается не только известных монументов вроде Колизея, но и мелких лачуг и даже храмов. Столь же скрупулезный подход авторы демонстрируют и в отношении игровых персонажей. Древним жителям создатели даровали излюбленные в ту эпоху имена. С некоторыми горожанами ты можешь познакомиться на официальном сайте *Glory of the Roman Empire*.



ЖАНР ИГРЫ	ММОРPG
ИЗДАТЕЛЬ	Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК	Mythic Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не ограничено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.warhammeronline.com
ДАТА ВЫХОДА	2007 год

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

ВОЙНА НЕИЗБЕЖНА

Мythic Entertainment, что называется, собаку съела на сетевых проектах. Основанная в 1995 году компания изначально взяла курс на многопользовательские развлечения. Самое известное ее творение – ММОРPG *Dark Age of Camelot* – по сей день привлекает тысячи игроков. Mythic отдает предпочтение именно PvP-проектам, где главными врагами искателя приключений являются не монстры, а такие же герои, как он сам.

ОКО ЗА ОКО, ЗУБ ЗА ЗУБ

Но *Dark Age of Camelot* при всей своей популярности – уже прошлое. Следующей ареной для жестоких схваток станут просторы легендарной вселенной Warhammer. Трудно представить более подходящее место для глобальной виртуальной войны. Фэнтезийный мир с богатой историей славится своей суровостью. Если иные RPG напоминают добрые сказки для взрослых, то «Молот Войны» не признает телячьих нежностей. Орки здесь особенно уродливы и кровожадны. Гномы – не коренастые балагуры, а беспощадные вои-

ны. Именно такой жестокий мир предлагает нашим взорам в *Warhammer Online: Age of Reckoning*, новом творении Mythic Entertainment.

Среди темных лесов и бурой травы в нескончаемой битве сойдутся шесть гордых народов: Орки, Гномы, Люди, Высшие Эльфы, Темные Эльфы и легионы Хаоса. Ты волен принять любую сторону, но ни один лагерь не позволит сойти с тропы войны. Забудь торговлю и мирную жизнь, здесь уважают только крепкий кулак. Mythic целенаправленно сталкивает игроков лбами. Битва кипит буквально в паре шагов от места «рождения» нового героя. Попрактиковаться на беззащитных монстрах вряд ли удастся: новобранца сразу же ждут схватки с другими геймерами.

Конечно, квесты никуда не делись, в кровавой вселенной нашлось место и NPC, и нейтральным чудовищам, которых ты обязательно встретишь во вре-

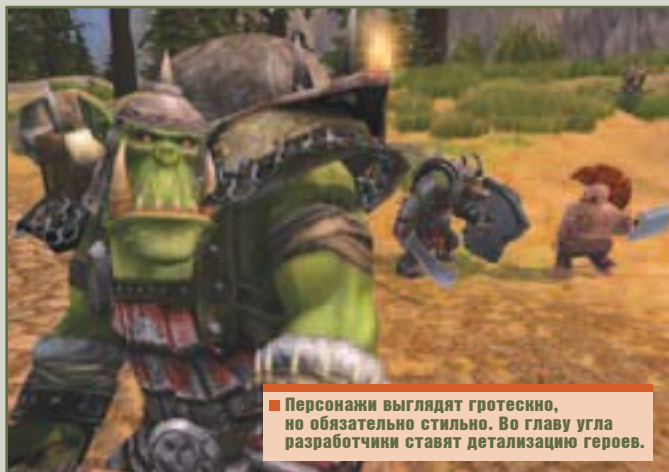
мя странствий. Однако даже задания «третьих лиц» аккуратно подталкивают игроков к вражде друг с другом. Так, если Гном подражается отнести израненным собратьям эликсир жизни, то Орку непременно достается миссия по уничтожению недобитого отряда. И где гарантия, что парочка не встретится на узкой тропинке?

НЕ ТАКОЙ, КАК ВСЕ

Персонажи делятся на адептов магии и приверженцев грубой силы. Но это вовсе не означает, что воинов и волшебников в каждом лагере поровну. У Орков, например, есть лишь один персонаж, знакомый с магией, и целых три, предпочитающих простое оружие. У Гномов волшебству обучен только Healer, а Hammerer, Ironbreaker и Engineer обходятся без чародейства. При этом последний ловко обращается с пороховым оружием и держится чуть в стороне от жаркой сечи. Создатели

Никто не позволит сойти с тропы войны. Забудь торговлю и мирную жизнь, здесь уважают только крепкий кулак





■ Персонажи выглядят готескно, но обязательно стильно. Во главу угла разработчики ставят детализацию героев.



■ В волшебном мире легко уживается холодное оружие, магия и примитивная техника.

игры добиваются максимального разнообразия в геймплее!

Со временем внешность героев меняется. Персонажи... растут! Новобранец значительно уступает размерами зрелой особи, так что определить уровень противника можно и без дурацких циферок над головой. На тебя прет двухметровый бугай? Самое время делать ноги! Особенно, если он скалится...

Лицевой анимации уделяется не меньше внимания, чем балансировке сил. На физиономии любого героя читается злость, радость, страх и другие эмоции. Дополнительные «гримасы» появляются с опытом, полученным в сражениях, а чтобы игрок был в курсе переживаний альтер-эго, разработчики обещают вывесить «живой» портрет на интерфейсную панель. Помнится, этим трюком увлекалась **id Software** в своих первых FPS...

Вот только одной страшной рожей от секиры не защитишься. Огромным спросом во вселенной Warhammer Online: Age of Reckoning пользуются доспехи. Броню, кстати, можно укра-

ПОСЛЕДНИЕ ПРИГОТОВЛЕНИЯ

Непосредственно перед схваткой героя можно надеть каким-нибудь полезным свойством. Скажем, ты знаешь, что враг будет атаковать огнем, но твой альтер-эго успел заработать сопротивляемость жаркой стихии. Этой особенностью необходимо воспользоваться. Значок, символизирующий теплоустойчивость, перетаскивается в специальный слот на интерфейсной панели. Вот теперь можно браться в бой, пламя уже не причинит персонажу большого вреда.



шать черепами поверженных врагов. Хотя Орки предпочитают не головы, а бороды убитых Гномов. Мы ж говорим, никаких нежностей!

ПОПЫТКА НОМЕР ТРИ

Warhammer давно рвется в сеть. Издательство **Games Workshop** и студия **Climax** анонсировали **Warhammer Online** еще в 2004 году. Правда, та иг-

ра строилась на традиционных для MMORPG принципах: большие города, множество мирных профессий, канонические классы героев. Но век проекта оказался недолог, в том же году разработку прекратили из-за проблем с финансированием. Mythic переняла эстафету в 2005 и уже добилась неплохих результатов. Будем надеяться, на этот раз все получится.



■ Каждый персонаж благодаря неординарным одеяниям по-своему уникален.

СИЛА ДУХА



■ У каждого героя есть индикатор ярости. Во время поединка шкала постепенно заполняется, открывая доступ к коронным приемам. Чем больше злости накопил персонаж, тем мощнее получится суперудар. Здесь главное определить верную тактику. Сам выбирай: уйти в глухую оборону, разъяриться как следует и выдать супостатам на орехи или же сделать ставку на быструю победу и проводить молниеносные, но слабые удары.



ЖАНР ИГРЫ
Strategy / Management
ИЗДАТЕЛЬ
Deep Silver
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Monte Cristo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
citylife-game.com
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2006 года

CITY LIFE

ОГНИ БОЛЬШОГО ГОРОДА

П окуда EA со своими *The Sims* наступает по всем фронтам (не только ты, но и твои приставочные братья по разуму завалены игрушками о виртуальных человечках)... Так вот, пока от «Симсов» деваться некуда, поклонники *SimCity* все ждут и ждут. Ждут и ждут, блин. Легкий пушок на щеках сменился могучей порослью, как у Льва Толстого, а пятая часть все не выходит. Напуганные этой бородой две компании – Deep Silver и Monte Cristo – слились в творческом экстазе, чтобы выпустить в скором времени *City Life*; демка уже готова. Если тебе хоть что-то говорят имена разработчиков, ты уже, наверное, и сам смекнул: *City Life* – это *SimCity* на французский манер.

Сразу предупреждаю. Античное поселение или город будущего соорудить не дадут. Восстановить по кирпичику Вавилон, Шамбалу или построить Новые Васюки не выйдет. Зато ты запросто возведешь современный громадный полис в американском стиле, коли сноровки хватит. И вообще, если ты зна-

ком с *SimCity*, почти все покажется тебе родным и близким.

В чем же тогда заключается французский манер? Отвечаю. Город ты будешь строить, сообразуясь с некой «общественной совестью» или «моралью». Если у тебя пока ее нет, живо беги в аптеку – иначе пропадешь!

КАЖДОМУ – ПО ПОТРЕБНОСТЯМ

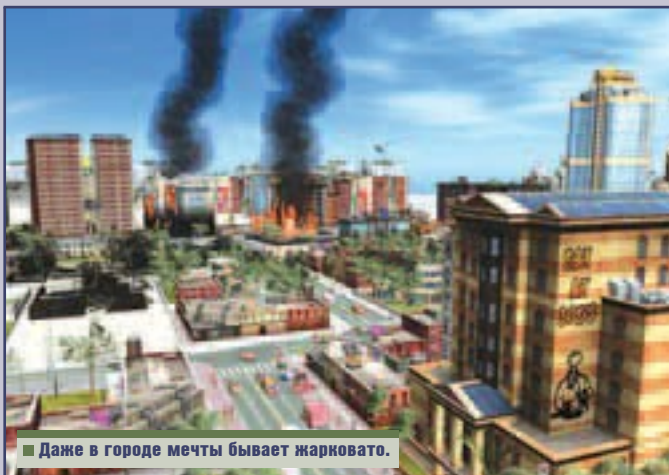
В игре население делится на шесть классов (а точнее, на полдюжины страт, социальных слоев): от маргиналов, у которых ни копейки за душой, до воротил с виртуальной Уолл-стрит – у них напряженка как раз с душой, а не с копейками. У каждого класса свои нужды, представления о прекрасном и отношение к окружающим. Поэтому при застройке прежде всего надобно как следует подумать о планировке районов. Неимущих не стоит селить слишком уж близко к богачам. Потому что у первых тут же возникнет желание



выдать толстосумам на орехи или же разобрать город по кирпичику. Придется строить тюрьмы, наводнять улицы ОМОН'ом и в конце концов начинать игру заново.

Почему же нельзя построить город всеобщего благоденствия, чтоб никто никому не завидовал? Да потому что в любом настоящем обществе сталкиваются интересы разных классов. Нам нужны кредиты на холодильник с выходом в интернет, а значит, никак не прожить без банкиров, дерущих с нас втридорога. Но и мусорные баки кто-то ведь должен вычищать (в игре ты будешь следить и за помойками тоже)... В общем, когда побежишь в аптеку за «общественной совестью», не забудь на сдачу прикупить мудрости. Если сумеешь уго-

**Если угодишь всем сословиям,
то через пару лет сможешь смело
баллотироваться в президенты**



■ Даже в городе мечты бывает жарковато.



■ Вода в игре выглядит как ртуть, то есть, как настоящая. Рядом с мегаполисом по-другому и не бывает.

дить всем сословиям, то через несколько лет сможешь смело баллотироваться в президенты Российской Федерации. А пока до этого дело не дошло, придется выполнять разные миссии. Потакать игре необходимо, чтобы открывать дополнительные города, в которых тебя ожидают новые задания (в каждом мегаполисе – три штуки). Собственные достижения можно записывать на бумажку и хвастаться на улице перед прохожими, но лучше вывешивать их в интернете на особом сайте, чтобы о твоих талантах узнал весь мир. Кроме того, разработчики снабдят City Life мощным редактором сценариев, с помощью которого, ты не поверишь, создаются новые миссии. Нежные умельцы будут выкладывать их на сайте игры, чтобы все прогрессивное человечество, которому надоела оригинальная кампания, приобщилось к творениям господ Самоделкиных.

■ КРАСИВАЯ И ИНТЕРЕСНАЯ

Игра, как ты уже и сам заметил, трехмерная. Движок очень даже ничего –

■ ОСНОВЫ СОЦИОЛОГИИ

Пожалуй, что такое «страты» – основа общества в City Life (да и в настоящей жизни тоже) – тебе знать стоит. Это такие классы или социальные слои, которые отличаются друг от друга бытовыми условиями, доходами и занятостью. Считается, что неравенство, а значит и страты, существуют в любом обществе. В течение жизни люди могут перемещаться в системе страт в соответствии с личными способностями. Теоретики полагают, что такое перемещение сводит на нет классовую борьбу, но жизнь, увы, говорит другое...



позволяет любоваться городской жизнью и с высоты птичьего полета, и с «низоты» блошиного прыжка. Опускаться с небес на землю придется довольно часто: ведь только разглядывая прохожих в упор, ты сможешь понять, чего им не хватает для полного счастья.

Честно говоря, со времен выхода последней части SimCity прошло, дай Бог

памяти, года три. City Life мало чем от нее отличается. Строим что ни попадя, собираем налоги да поглядываем на прохожих. Но «социальная гармония», о которой все время твердят разработчики, похоже, не даст соскучиться даже тем, кто успел изучить самый популярный градостроительный симулятор вдоль и поперек. Ждем. Игра появится в продаже этим летом.



■ Намера может взлетать в заоблачные выси.

■ ЛИЧНЫЕ ПОТРЕБНОСТИ



■ Виртуальные человечки City Life во многом похожи на живых людей. Они ходят на работу, веселятся в любимых клубах, проводят время с семьей и ссорятся с соседями. Кроме того, у каждого жителя есть собственный дом с определенным адресом. От того насколько хорошо обставлено жилище будет зависеть уровень счастья хозяина. Нам это важно. Ведь недовольный гражданин будет задираить на улице прохожих и портить им настроение.



■	ЖАНР ИГРЫ
	MMORPG
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Codemasters
■	РАЗРАБОТЧИК
	NNN Games
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Неограниченно
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.archlordgame.com
■	ДАТА ВЫХОДА
	III квартал 2006 года

ARCHLORD

ИМПЕРАТОР НА МЕСЯЦ

Рынок азиатских MMORPG – явление совершенно удивительное, ведь на Востоке даже посредственные сетевые проекты пользуются завидным спросом. Английская студия Codemasters почуяла золотую жилу и год назад стала плотно сотрудничать с тамошними компаниями. Ее сотрудники адаптируют азиатские онлайн-ролевки для европейских и американских геймеров. Однако первый подобный проект – *RF Online* – иначе как «провалом» не назовешь. Но «мастера кода» не стали сдаваться и решили вновь «порадовать» нас восточной экзотикой, анонсировав *Archlord*.

■ ПО ТРАФАРЕТУ

В средневековом фэнтезийном мире Чантра случилось страшное. Некий супермаг решил стать властелином всего живого при помощи могущественного артефакта, состоящего из пяти элементов (разработчики их кличут архонтами): духа, воды, огня, воздуха и земли. Но не рассчитал он своих силенок, и архонты оказались разбросаны по всему миру. Спустя тысячелетия предво-

дители Людей, Орков и Лунных Эльфов вступили в смертельную схватку за обладание полным набором затерянных частей. Каждый из них жаждал стать всемогущим Архилордом...

Как и другие MMORPG, игра начинается с генерации персонажа. На выбор предлагается восемь традиционных классов (вроде лучника или мага) и три расы (люди, орки, эльфы). Определившись со своей будущей «профессией» и расовой принадлежностью, игрок настраивает внешность альтер-эго – лицо, прическу, телосложение.

Поначалу каждый геймер – всего лишь маленькая пешка в большой военной игре, однако по мере выполнения квестов его статус будет расти. Разработчики без зазрения совести сообщают, что подавляющее большинство заданий в *Archlord* сводится к уничтожению монстров. Даже страшно представить, сколько тысяч несчастных врагов придется убить, дабы достигнуть сотого,

максимального уровня... Как видишь, все очень банально, без единого намека на оригинальность.

■ ВЛАДЫКА НА 30 ДНЕЙ

В отличие от *Dungeons & Dragons Online* здесь никто не заставит тебя срочно вступать в группы и гильдии. Хочешь путешествовать один? Пожалуйста! В игре полным-полно территорий и заданий, рассчитанных на индивидуалистов. Единственное «но» – в одиночку ты не сможешь собрать все пять архонтов (силенок не хватит, ибо для этого нужно выполнять суперсложные квесты).

Кроме того, приключения в гильдиях сами по себе будут интересней солопрохождения, ведь только объединения игроков смогут зачищать подземелья с особо крутыми противниками. А, как



Устраивать битвы, как и в Lineage II, позволено почти где угодно, за исключением городов

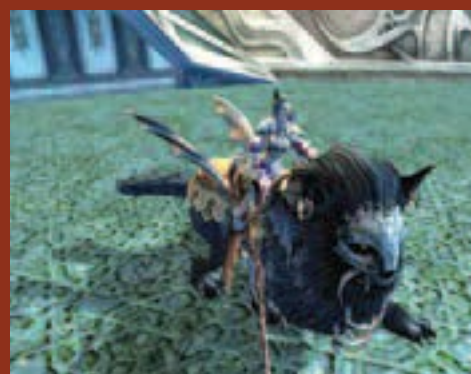


известно, где мощные враги, там и самые ценные сокровища. В том числе и части великого артефакта, собрав которые, один из игроков получит титул Архилорда; после этого ровно месяц он будет управлять миром. Правда, пока неясно, каким образом игра отберет из числа членов гильдии «лучшего из лучших» и что в таком случае достанется его боевым товарищам. Зато уже известно о привилегиях Архилорда – неразрушимых доспехах и оружии, свите телохранителей, доступе к элитным замкам, возможности влиять на экономическую ситуацию в мире Archlord.

Не обойдется и без PvP. Более того, плэеркиллинг (убийство других игроков) будет не менее важен, чем выполнение квестов. По словам создателей игры, гибкая боевая система подходит и для масштабных сражений с участием нескольких сотен пользователей, и для разборок один на один. Устраивать битвы, как и в **Lineage II**, позволено почти где угодно, за исключением городов. Чтобы гильдиям не пришлось долго выбирать место для эпических

КАРЕТУ МНЕ, КАРЕТУ

Персонаж может перемещаться по миру Чантра тремя способами. Первый – пешком. Второй – через порталы, которые позволяют путешествовать между различными областями за небольшую плату. Причем по мере роста своего уровня, игрок будет получать доступ к новым телепортам. Наконец, наиболее зажиточные геймеры наверняка приобретут ездовых животных. У каждой расы они свои: лошади у людей, носорогоподобные твари у орков и крылатые львы у Лунных Эльфов.



сражений, разработчики придумали специальные боевые площадки, на которые можно попасть через телепорты.

ЧТО АЗИАТУ ХОРОШО, ТО ЕВРОПЕЙЦУ СМЕРТЬ

Что ждет Archlord после релиза? Среди азиатских геймеров она, скорее всего, сыщется некоторую популярность, а вот среди западных – вряд ли. Кроме ори-

гинальной задумки с «императором на месяц», игре, в общем-то, больше и нечем похвастаться. Уже сейчас геймплей проекта кажется чересчур шаблонным, да и графика не впечатляет. Как бы Codemasters снова не села в лужу, ведь их предыдущая «адаптация» для европейского рынка – RF Online – оказалась для нашего брата вещью совершенно непривлекательной.



КЕМ БЫТЬ, КУДА ПОДАТЬСЯ?



Интересный факт – набор специализаций у всех рас одинаков. Однако, например, у людей рыцарями и лучниками могут быть только мужчины, а магами – женщины. У орков же слабый пол представлен исключительно охотницами, а у лунных эльфов вообще мужиков в роду не нашлось. Что за дискриминация по половому признаку?! Мы требуем объяснений! Впрочем, если задуматься, мужикам же лучше – сидят в тылу, не парятся...



■ Сборная России по футболу опять проиграла. Народ высыпал на улицы.



■ Грешники против праведников. И как их отличить?

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Left Behind Games
РАЗРАБОТЧИК
Left Behind Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
leftbehindgames.com
ДАТА ВЫХОДА
3 октября 2006 года

LEFT BEHIND: ETERNAL FORCES

УДЕЛАЙ ДЬЯВОЛА

Библия – не только великая книга, но и отличный источник информации для всякого рода фантастических произведений. Вот и предприимчивые писатели Тим Лахэй (Tim LaHaye) и Джерри Б. Дженкинс (Jerry B. Jenkins) тоже так подумали и решили поугадать доверчивых американцев вольным переложением библейского Апокалипсиса. Да так в этом преуспели, что умудрились издать и продать аж тринадцать томов своей серии Left Behind общим тиражом более шестидесяти миллионов книг.

Выход игры «по мотивам» был делом решенным, ведь сейчас только ленивый не пытается заработать на известных названиях. Созданием стратегии **Left Behind: Eternal Forces** занялась специально для этого образованная студия **Left Behind Games**. Разработчики прикупили права на знаменитую вселенную, а заодно и на основных

персонажей, которые выступают в игре в качестве героев.

Сюжет Left Behind повествует о том, как однажды всевышний забрал к себе на небо всех праведников, оставив на брэнной земле лишь грешников и атеистов. Естественно, за душами последних из преисподней явился сам антихрист. Нечистый тут же подчинил себе ООН и сформировал огромные по численности войска безбожников, именуемые «Миротворцами Мирового Сообщества». Те же, кто не захотел вступить в тесные ряды дьявольской рати, ушли в малочисленные отряды сопротивления, названные «Силами скорби». Решающая битва между двумя коалициями развернулась в Нью-Йорке. Несмотря на необычную стилистику, геймплей стратегии в реальном времени Left Behind: Eternal Forces зауряден. Будет в ней и командование армиями, и захват вражеской территории, и управление ресурсами. Порой, правда, не обойдется без вмешательства высших сил. Например, если твои войска

убьют сотню-другую мирных жителей, в гости пожалуют демоны. Эти адские создания – очень сильные юниты, но управлять ими, к сожалению, нельзя – бьют всех, кто под руку попадет. Ну а если наоборот, ты строишь церкви и сражаешься только с грешниками, на помощь подоспеют ангелы.

Сам видишь, игра изначально рассчитана на поклонников книжной серии Left Behind и любителей RTS с необычными сюжетами. А вот понравится ли она рядовому пользователю, мы узнаем только после релиза.



Будет и командование войсками, и захват вражеской территории, и вмешательство высших сил

«БОЛЬШОЕ ЯБЛОКО»



■ Разработчики обещают воссоздать в игре аж пять сотен кварталов Нью-Йорка и притом с фотографической точностью. Многие из городских орудий будут не только радовать глаз, но и выполнять определенные функции: банки – пополнять казну, военкоматы – тренировать бойцов.

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

НОВАЯ ГЛУБИНА
СТРАТЕГИИ
НОВЫЕ ВЕРШИНЫ
СЛАВЫ



Наступила новая эра стратегических игр! Окунитесь в фэнтезийный мир новой части легендарного сериала с великолепной 3D-графикой нового поколения, потрясающими тактическими битвами, передовыми возможностями многопользовательской игры и традиционными элементами RPG.

Здравствуй, неутомимый искатель приключений, грозный покоритель виртуальных миров! В эфире ток-шоу «Под прицелом» и его ведущий Немезидо! Сегодня у нас на мушке демо-версия *Desperados 2: Cooper's Revenge*. Первая часть тактического вестерна вызвала бурю оаций, но что будет дальше? О грядущих приключениях расскажут главные герои лихих перестрелок: Док МакКой, Пабло Санчес и Сэм Уильямс!

DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

БОЙНЯ В ОРЛИНОМ ГНЕЗДЕ

PC ИГРЫ: Итак, господа, какая роль отведена вам в демо-версии *Cooper's Revenge*?

Док: По легенде я когда-то был лекарем-шарлатаном. С медицинской практикой давно покончено, но солидный запас бутылочек с усыпляющим газом сохранился до сих пор. Я использую склянки, когда нужно бесшумно обезвредить пару-другую негодяев. Еще у меня есть кольт Buntline 45-го калибра, да не простой, а с оптическим прицелом!

PC ИГРЫ: Насколько нам известно, именно вами управляет игрок в начале демо-версии?

Док: А кем же еще ему управлять? Санчеса и Сэма сцапали бандиты, упрятали в недра Орлиного Гнезда (это крепость такая), так что ими шибко-то не поуправляешь. Мне пришлось мчаться из самого Санта-Фе, чтобы вытащить этих балбесов.

Сэм: Док, я бы попросил не выражаться. **Док:** Не выражаться?! Да пока ты отсиживал свой зад в тюрьме, я торчал у высоченных стен и ломал голову, как проникнуть внутрь! Орлиное Гнездо охраняется лучше, чем Форт Нокс со



■ Усыпляющий газ – лучшее средство бесшумно устранить врага.

всем золотым запасом США. Я с первого взгляда заметил целую сотню охранников. Одни патрулировали территорию, другие торчали на вышках, третьи просто слонялись туда-сюда... Казалось, без помощи Санчеса не обойтись.

PC ИГРЫ: Пабло, а что делали вы, пока Док решал непостоянную задачу? Наверное, искали возможность для побега?

Санчес: Э-э-э... Не совсем так... Бандиты связали мне ноги и вздернули на столбе вниз головой. Так что до появления Дока

я пребывал в «подвешенном состоянии».

Док: А у меня, тем временем, родился план. Осмотревшись и определившись с маршрутом, я кинул склянку с газом под ноги ближайшему супостату и связал гада. Потом прокрался мимо шайки оболтусов и усыпил еще двух мучачос. Но дальше на меня «вывалились» сразу человек пять головорезов. Что делать? К счастью, в *Desperados 2*, помимо изометрии, есть еще вид от третьего лица. Это раньше игроку приходилось взирать на мир строго сверху, теперь же все иначе. Правда, сначала было

Текст: Иван Гусев

ЖАНР ИГРЫ
Tactics / Action
ИЗДАТЕЛЬ
Atari
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Spellbound Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.desperados2.com
ДАТА ВЫХОДА
Май 2006 года



НА ЧТО СПОСОБЕН VISION?

Демо-версия *Desperados 2: Cooper's Revenge* несколько обескуражила геймплеем, но показала замечательную графику. После неказистой *Chicago 1930* студия *Spellbound* шагнула далеко вперед. Чего стоит одна цветовая палитра, это же настоящее буйство красок! Впрочем, благодарить за красоту следует не только талантливых художников, но и программистов компании *Trinity*, написавших движок *Vision*. *Desperados 2* – не первый проект на его основе. *Psychotoxic*, *Back to Gaya* и *Lula 3D* тоже использовали эту технологию. Однако в руках *Spellbound* «мотор» преобразился, выдавая на-гора необычайно качественные погодные эффекты, динамичное освещение, интерактивность, анимацию и тени. Главная особенность *Vision* – мгновенная смена перспективы. Вот ты паришь над землей, а секундой позже уже смотришь в затылок главному герою. Собственно, на этом построен весь игровой процесс: панорамный обзор нужен для планирования действий, а вид от третьего лица незаменим в перестрелках. Правда, практика показала, что добиться успеха в игре можно и не взлетая к облакам. Главное – собирать патроны.



■ Графический движок у игры – что надо.

неуютно: чувствовал себя старым неповоротливым Максом Пейном. Но потом ничего, привык. Целиться действительно очень удобно.

РС ИГРЫ: Что, вот так сразу и стрелять? Кругом десятки врагов, а вы палите, как ни в чем не бывало?

Сэм: А чего стесняться? Каждой компьютерной игре, претендующей на гордое звание тактического вестерна, нужно устраивать подобные проверки. Если бездумная пальба останется безнаказанной, значит, с геймплеем что-то не в порядке.

Док: Я без проблем пристрелил восьмерых, пощадив только лошадь и непричастную даму – по правилам убивать гражданских нельзя, сразу засчитают провал миссии. Если в *Desperados 2* враги сбегаются на стрельбу и начинали прочесывать территорию, то здесь бандиты тупо мчатся под пули.

Правда, злодеи тоже неплохо стреляют и даже убивают с одного-двух попаданий, но я занял удачную позицию. Я «шлепнул» гада у подножья горы, а его напарник прошел мимо, скромно потупив взор. Глухой, наверное. Я и его потом «кокнул», собрал с трупов боеприпасы и пошел дальше.

РС ИГРЫ: Полагаю, вы вновь переключились на вид сверху?

Док: Нет, зачем? Завидев очередного олуха, я просто убивал его, а потом методично отстреливал прибегавших по тревоге амигос. Наконец, добрался до вершины горы, а от туда вся крепость видна как на ладони. Дальше все просто: отыскал через оптику Санчеса, пулей перебил веревку и этот тьюфак шлепнулся на землю.

РС ИГРЫ: Итак, Санчес на свободе, теперь он стал играбельным персонажем. Пабло, расскажите, как вы

помогли Доку пробраться внутрь крепости? Насколько нам известно, вы умеете метко бросать камни и способны одним булыжником снять сразу двух охранников. Или же пришлось действовать совместно? Ведь в *Cooper's Revenge* можно запрограммировать целую цепочку операций, к выполнению которых герои приступят одновременно.

Санчес: Э-э-э...

Док: В помощи Санчеса не было никакой необходимости. Если двор превосходно просматривается, карман оттягивают аж сорок патронов, снайперский прицел имеется, то почему бы ни устроить тир?

Санчес: Когда у Дока кончились боеприпасы, вокруг остались только трупы. Я без зазрения совести их ободрал и отправился к воротам. По пути, правда, пришлось «снять» зазевавшегося оборота на вышке и одного спящего бугая.

РС ИГРЫ: Спящего?! Вы хотите сказать, его не разбудило устроенное Доком светопредставление?! Неужели искусственный интеллект настолько плох?

Док: Лично я никакого интеллекта не заметил. Головорезы берут не умением, а числом, но даже с сотней противников мы управлялись без хлопот. Санчес открыл ворота, я взломал замок тюрьмы и освободил Сэма. На этом демонстрационный эпизод завершился.

РС ИГРЫ: Что ж, давайте узнаем мнение зала... Но, кажется, публика настолько шокирована, что лишилась дара речи. Судя по всему, большинство тактических «фишек» попросту не нужно, и в то же время на полноценный экшен *Desperados 2* не тянет.

Сэм: Друзья, давайтеждемся выхода полной версии. Тогда и поговорим.

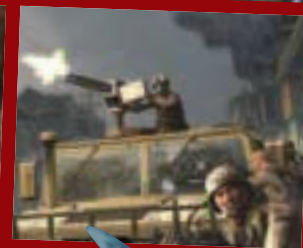
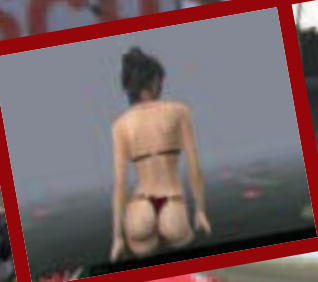
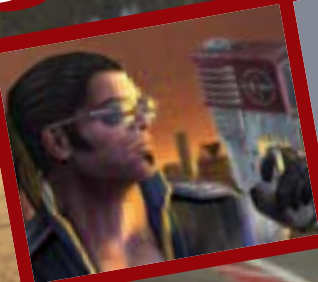
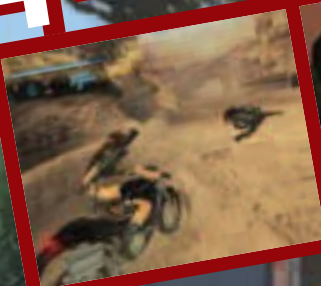
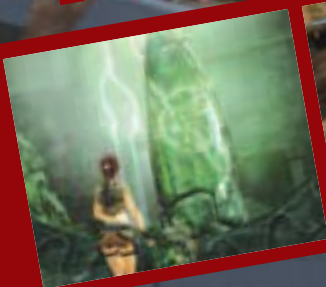


МЕСТЬ НА ШЕСТЕРЫХ

Догадайся, почему *Desperados 2* носит подзаголовок *Cooper's Revenge*? Правильно, главный герой Джон Купер мстит обидчикам. Демо-версия не дает ни малейшего представления о сюжете, но нам удалось кое-что выяснить. Брат Джона, шериф небольшого городка, перешел дорогу коррумпированному руководству железнодорожной компании, за что и поплатился головой. Купер живет по законам Дикого Запада, а потому немедленно собирает свою команду и объявляет вендетту преступникам. В демо-версии показаны только трое героев, но всего мстят шестеро профессионалов. Коротко о каждом из участников. Джон Купер – охотник за головами, первоклассный стрелок и метатель ножей. Док МакКой – снайпер, лекарь и взломщик. Кейт О'Хара – карточный шулер, шпионка и обольстительница. Сэм Уильямс – беглый раб, отличный подрывник. Пабло Санчес – экс-главарь банды, пьяница и силач. Наконец, индеец Ястребиный Глаз – мастер бесшумных действий почище Сэма Фишера, в совершенстве владеет томагавком. Краснокожим заменили юную китайянку с ручной макакой, оказавшуюся совершенно бесполезной в первой части игры.



РЕЦЕНЗИИ



Tomb Raider: Legend	76
SiN Episodes: Emergence	84
Red Orchestra: Ostfront 41-45	88
SpellForce 2: Shadow Wars	90
Dreamfall: The Longest Journey	96
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	98
Silkroad Online	100
Act of War: High Treason	102
Blazing Angels: Squadrons of World War II	104

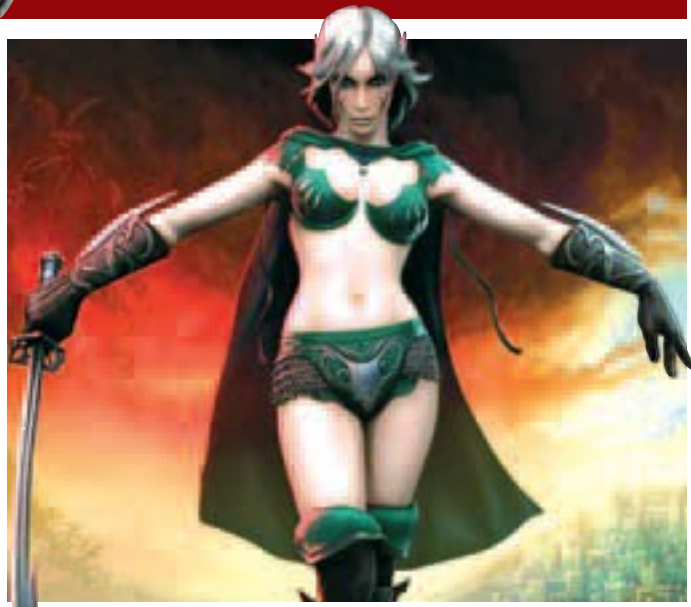
Evolution GT	108
Condemned: Criminal Origins	110
Keepsake: Тайна Долины Драконов	114
True Crime: New York City	116
Форд Стрит Рейсинг	118
Playboy: The Mansion – Private Party	120
Championship Manager 2006	122

НОВОЕ ВРЕМЯ

Старые девы игровой индустрии: Лара Крофт и Элексис Синклер снова в деле. Тамбовская барышня жаждет сокровищ и шальной стрельбы. А вот Элексис... Ты хоть знаешь, кто это такая? Да? Поздравляю, ты вымирающий вид. В общем, Элексис уже не та. Раньше она раздевалась только для фанатов, способных отыскать секретный уровень. Нынешняя злодейка носит все то же нижнее белье и так же красит глазки, но делает ЭТО для всех – в обязательном порядке. **SiN** выходит в тираж полностью, без остатка – и это очень печально

для нас, для мамонтов. Хотя по сути игра получилась отличная. Стрельба, монстры и все такое. Порадовала **SpellForce 2: Shadow Wars**. Как и положено современной RTS/RPG, она движется по кратчайшему пути, избавляясь от громоздких ролевых элементов, оглябая стратегические преграды, к простому и бесшабашному игровому процессу. Для полного счастья не хватает только сбалансированного мультиплеера. От **Dreamfall** ждали всего и сразу, а получили хардкорный геймплей, рассчитанный на знатоков первой части.

За предоставленные на рецензирование игры благодарим магазин



СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных — это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты — долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки — это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 - 0.5

Какое-то программное недоразумение — его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» — чисто поглумиться.

1.0 - 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 - 3.5

Халтура, но не совсем безнадёжная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 - 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоём винте на недельку-другую, удостоившись прощедения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра — то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 - 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стилистики, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выпол-

няют свою задачу — представляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 - 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей — все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдёшь не раз и не два.

8.5 - 9.5

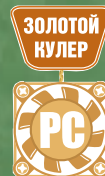
Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!



В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» — это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом — от балды)... Мы берём минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта **GameRankings.com**. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей — результат их голосования на сайте. Мы даём наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить — стоит её покупать или нет.



РЕЦЕНЗИЯ | TOMB RAIDER: LEGEND

TOMB RAIDER: LEGEND

ВТОРАЯ МОЛОДОСТЬ ЛАРЫ КРОФТ

Ищи
видеообзоры
на диске!



■ Лара читает книгу «Как спасти маму».



■ Именно этот механизм «засосал» миссис Крофт.



О КОМПАНИИ

■ Американская студия Crystal Dynamics, расположенная рядом с Сан-Франциско, открылась в 1993 году. Спустя пять лет компанию купило британское издательство Eidos Interactive. Наибольшую известность Crystal Dynamics принесла экшен-серия *Legacy of Kain*, посвященная перипетиям вампирского житья-бытья.

Текст: Иван Гусев

Лара, дочь британского лорда Крофта, с детства интересовалась старинными диковинками — китайскими амулетами, египетскими масками, перуанскими кольцами и прочими артефактами. Когда девочка выросла, она стала расхитительницей гробниц — не ради наживы, а из интереса к археологии.

Такую вот историю в 1996 году поведали сотрудники студии Core Design и издательства Eidos Interactive. Благодаря экшену *Tomb Raider* об Индиане Джонсе в юбке (а точнее, в коротких зеленых шортиках) узнал весь мир.

А потом случилось непредвиденное. У Лары начала стремительно расти грудь. И чем внушительней становился ее бюст, тем хуже оказывалась игра. Тогда руководство Eidos Interactive предприняло радикальные меры. Мисс Крофт передали в руки пластических хирургов из Crystal Dynamics со слова-

ми: «Делайте, что хотите, только верните людям прежнюю Лариску!». И знаешь, у них получилось!

■ В ПОИСКАХ МАМЫ

Лара похорошела. Пластические хирурги подправили и без того смазливое личико мисс Крофт. Ее грудь, ранее напоминавшую, простите, вымя, уменьшили на два-три размера. Смена имиджа пошла героине на пользу — выглядит она просто сногшибательно и при этом очень естественно.

Ребята из Crystal Dynamics не только улучшили облик Лары, но и очеловечили ее. В предыдущих сериях Tomb Raider мисс Крофт представала в образе «железной леди». В *Tomb Raider: Legend* она стала обычным человеком, а не машиной по добыче артефактов. У нее появились чувства. Я до сих пор в шоке от сцены, где Лара в истерике стреляет чуть выше головы врага, стоящего на коленях, и выкрикивает после каждого выстрела: «ГДЕ... МОЯ... МАТЬ?».

Матери Лары отведена важная роль в сюжете Tomb Raider: Legend. В начале игры она вместе с дочкой исследует таинственный боливийский «Стоунхендж». Мать запускает загадочный механизм, видит что-то страшное в открывшемся временном портале, а потом исчезает — ее засасывает внутрь.

Долгие годы Лара считала, что миссис Крофт погибла. Однако новая «экскурсия» в Боливию заставила ее засомневаться в собственных убеждениях. Для того чтобы вновь запустить механизм, расхитительнице гробниц нужно найти древний меч, расколотый на несколько кусков, которые спрятаны в разных уголках света. Проблема в том, что Лара — не единственная, кто охотится за клинком. Неожиданно объявляется ее старая знакомая — Аманда, которую Крофт, по определенным причинам, тоже считала покойницей. Бывшая подруга в одночасье превращается в злейшего врага. История запутывается и держит в напряжении до самого финального ролика.

ЖАНР ИГРЫ

Third-Person Action / Adventure

ИЗДАТЕЛЬ

Eidos Interactive

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

ND Games

РАЗРАБОТЧИК

Crystal Dynamics

ПОЙДЕТ

Процессор 1Ghz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 3Ghz,
1024Mb RAM,
3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

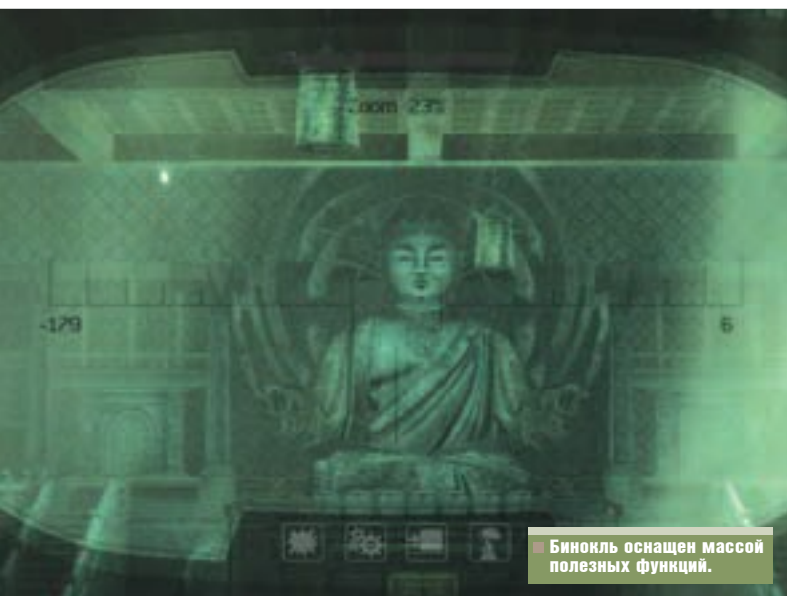
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

tombraider.com

СМЕНА ИМИДЖА ПОШЛА ГЕРОИНЕ НА ПОЛЬЗУ — ВЫГЛЯДИТ ОНА ПРОСТО СНОГШИБАТЕЛЬНО И ПРИ ЭТОМ ОЧЕНЬ ЕСТЕСТВЕННО

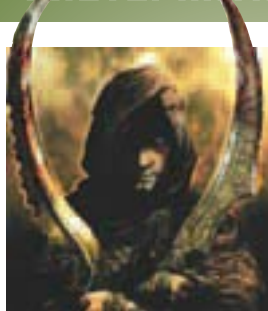


■ Бинокль оснащен массой полезных функций.



■ В Legend ягуары куда опаснее, чем люди.

■ АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ



Здравствуй, друг. Пишу тебе из далекого Вавилона. Скучаю. Ты, поди, Лариску любишь, а меня, старого друга, позабыл. А ведь она и прыгать толком не умеет. Ты помнишь, какие кренде-

ля я выписывал в воздухе? То-то же. Она? И что? Сальто крутит да косичкой как помелом машет. Но мордашка у нее что надо. Сразу видно из наших, из восточных. И бюст, ну это... внушает уважение. Будь у меня такой, тьфу-тьфу через левое плечо, я бы врагов одним видом своим разил на повал. А ей и разить-то некого. Бандюги да шпана дворовая. А у меня целый зверинец – и каждая тварь норовит под глаз засветить. Так и живу.

Твой юный Принц



■ Лара умеет стрелять из любого положения.

■ НАЗАД В ГРОБНИЦЫ

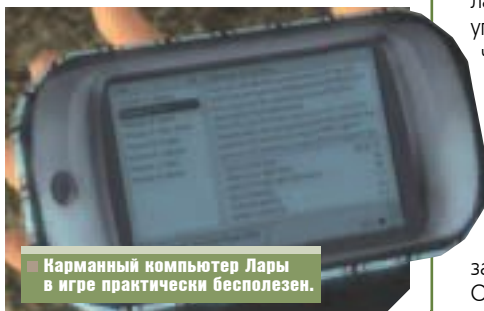
Дизайном и геймплеем Legend напоминает самый первый Tomb Raider. Лара вновь путешествует по миру. Сегодня она в Перу, завтра в Японии, а на послезавтра намечено посещение Казахстана (там, кстати,

мисс Крофт скажет пару фраз на ломанном русском). Расхитительница гробниц занимается тем, что умеет делать лучше всего: исследует останки древних цивилизаций и охотится за артефактами.

Если геймплей не изменился, чем же тогда Legend лучше своих предшественниц? Ответ прост: удобством. Девять лет персональщики просили сделать в Tomb Raider нормальное управление. Как в пустоту кричали – Лара игнорировала мышь, и ее действиями можно было управлять только с клавиатуры. Я даже не поверил, когда, запустив Tomb Raider: Legend, тронул мышку – и камера дрогнула. Разработчикам из Crystal Dynamics уже за это можно ставить памятник! Однако усовершенствования не ограничились системой

■ ТУРИСТИЧЕСКИЙ НАБОР ЛАРЫ КРОФТ

В прошлых проектах серии за плечами Лары Крофт болтался «безразмерный» зеленый рюкзачок – в него влезало и множество хитроумных гаджетов, и оружейный склад небольшой африканской республики. Теперь в игре царит реализм. В путешествии Ларе помогает туристический набор: карманный компьютер, фонарик, бинокль и магнитный гарпун на тросе. Первые два предмета по ходу игры почти не используются. Хитроумный бинокль высвечивает полезную информацию об объектах, попавших в «кадр»: предупреждает, что мостик дышит на ладан и вот-вот рухнет, а вон тот механизм вполне реально заставить работать. Магнитный гарпун напоминает хлыст Индианы Джонса – он цепляется к любой металлической поверхности и позволяет на тросе перелетать через пропасти. Гарпуном также можно подтянуть нужный предмет – например, протащить металлический ящик через бушующее пламя.



■ Карманный компьютер Лары в игре практически бесполезен.



■ Странно, но на поле боя почему-то всегда расставлены бочки с горючим.



■ Вроде едешь на мотоцикле, а кажется, будто на поезде.



ФАКТЫ

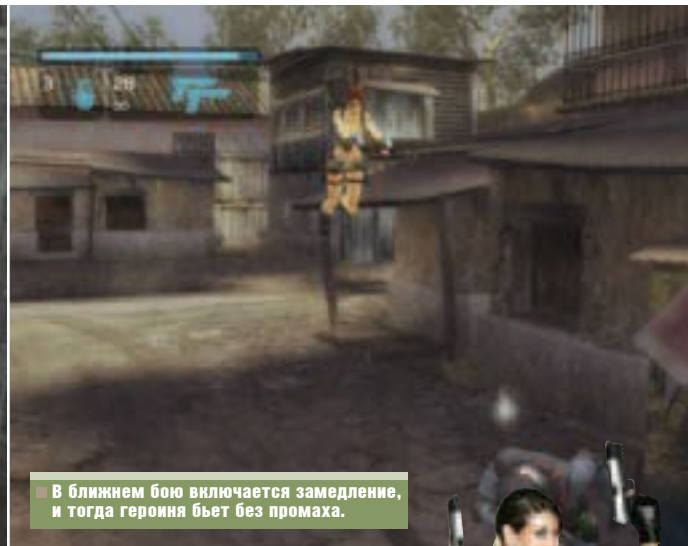
8 гигабайт на жестком диске занимает игра

7 стран посетит Лара в поисках Эскалибура

10 часов — время прохождения игры

3 размер груди... ну, ты понимаешь, о ком я...

■ Собери 10 бронзовых статуэток, и в меню появится новый наряд.



■ В ближнем бою включается замедление, и тогда героиня бьет без промаха.

mouse look. Лара словно заново научилась ходить, бегать и прыгать. Раньше Крофт норовила при первой же возможности отступить и ухнуть вниз со скалы. Теперь Лара цепляется за все, на чем можно повиснуть, и на встречу с богом не торопится. Героиня лихо скачет по горам, крутит сальто на шес-

тах, перепрыгивает через пропасти. Управлять Ларой не просто удобно, но и весело — она выполняет головокружительные трюки с легкостью Персидского Принца.

Не подкачали и головоломки, которыми всегда славилась серия Tomb Raider. Чтобы запустить какой-нибудь механизм или

открыть дверь, нужно как следует пораскинуть мозгами. В последних частях серии загадки были сложными и нелогичными. Чтобы открыть ворота в точке А, приходилось минут 15 добираться до пункта Б, жать нужный рычаг и со всех ног мчаться назад, пока проход не закрылся. В Tomb Raider: Legend боль-



Управлять Ларой не просто удобно, но и весело — она выполняет головокружительные трюки с легкостью Персидского принца

■ Плавать в Legend не очень удобно. К счастью, делать это придется нечасто.



■ Лара на токийской вечеринке — с распущенными волосами!

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.6



Особняк семейства Крофт – место, которое Лара зовет домом.



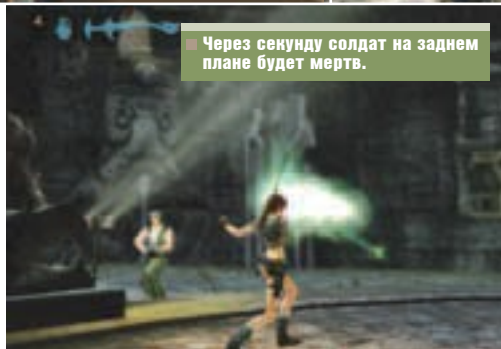
В Legend есть интерактивные сценки, как в Fahrenheit.

УЧИ ФИЗИКУ С ЛАРОЙ

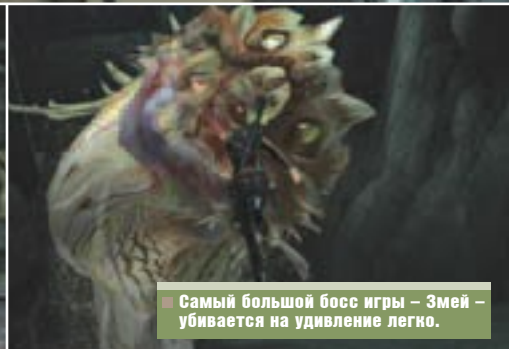


Переправа на гробах – один из самых интересных пазлов в игре.

Приятное нововведение в геймпле – «физические» пазлы. Например, нужно доставить тяжелый ящик с первого этажа на второй, чтобы придавить им кнопку в полу. Так высоко поднять ящик руками нельзя – тяжелый зараза. Тогда Лара находит дерево, повалившееся на камень, и использует его как рычаг. На одну «чашу весов» она затаскивает ящик и прыгает с высоты на вторую. Ящик подлетает и падает возле кнопки. Усилие, другое – и готово!



Через секунду солдат на заднем плане будет мертв.



Самый большой босс игры – Змей – убивается на удивление легко.

шинство задачек решается в пределах одного помещения.

НЕ ЦЕЛЯСЬ

Идеальных игр не бывает. В Tomb Raider: Legend провале на боевая часть. Перестрелки однообразны и скучны. Ларе даже не надо целиться, автоприцел сам находит жертв. Просто жми на курок, уклоняйся от вражеских пуль и старайся не напороться на гранату. Наемники, с которыми сражается Лара, глупы, слепы и неосторожны, как котята, и сами ищут смерть. Мисс Крофт умеет сражаться голыми руками (и ногами), однако в ближний бой вступать незачем – запас патронов для пистолетов бесконечен. Героиня также может носить с собой четыре гранаты и еще один ствол – автомат, шотган или гранатомет. К сожалению, к ним сложно найти патроны, и в моем случае автомат с пустым магазином болтался без дела

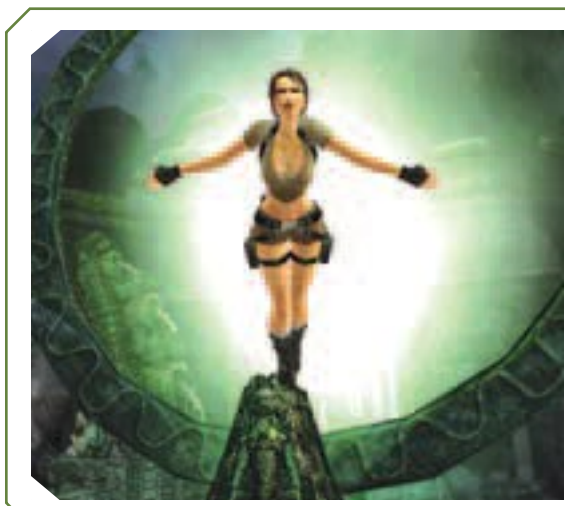
за плечом Лары всю последнюю треть игры. Боевка справляется со своим предназначением – позволяет игроку передохнуть после долгих исследований пещер и замков и тупо пострелять, но, увы, и вполнину не так хороша, как могла бы быть. Ведь удались же схватки с боссами! Поединки с японским якудзой или огромным змеем невозможно выиграть, бегая, как угорелый, и паля без остановки. Нужно думать. А ближе к концу игры Лара получает меч Эскалибур, обладающий разрушительной магической силой. Смотреть, как от одного его взмаха вра-

жеские наемники разлетаются, словно кегли, – сплошное удовольствие. Ну, почему, почему меч дают так поздно?!

ИНТЕРАКТИВНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Legend очень красива – если кто не понял, я говорю о графике. Каждый уровень – произведение искусства. В Непале холодно, снег приятно блестит на солнце, а изо рта Лары вылетает небольшое облачко пара. Зеленая вода в Боливии кажется теплой, и так и зовет окунуться. А в Англии, как всегда, идет дождь, и слякотно, и как-то неудобно.

Правда, долго любоваться местными красотами не получится. Tomb Raider: Legend возмутительно коротка. Ее можно без особого труда пройти за 9-12 часов. Тем, кто хочет растянуть удовольствие, предлагают пробежать уровни игры на время и отыскать все секреты. Это займет тебя еще часов на пять, не больше. И все же у Crystal Dynamics получилась превосходная игра – настоящее приключение. Шутки про сиськи можно забыть из-за неактуальности. Поверь, мисс Крофт снова есть чем удивить и порадовать тебя, и это вовсе не бюст.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 9.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 9.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 9.0

ДОСТОИНСТВА: Хорошая анимация, превосходная озвучка персонажей, особенно Лары Крофт и главных злодеев, удобное меню вызова основных предметов.	НЕДОСТАТКИ: Героиня выглядит прекрасно, а вот на врагов полигонов пожалели, некоторые помещения чуток похожи друг на друга, не хватает мелких деталей.
--	--

ИТОГО 8.5 Отличная приключенческая игра, интересная не только фанатам Лары.

ЛОКАЛИЗОВАННАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ ПОЯВИТСЯ НА ПРИЛАВКАХ МАГАЗИНОВ УЖЕ В ИЮЛЕ!

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND



КРАСОТА СПАСЕТ МИР!

<http://eidos.nd.ru/trlegend>



Lara Croft Tomb Raider: Legend © Core Design Ltd., 2006. Разработано Crystal Dynamics, Inc. Издано Eidos, Inc., 2006. Lara Croft Tomb Raider: Legend, Lara Croft, Tomb Raider, логотип Tomb Raider, название и логотип Eidos, название и логотип Crystal Dynamics являются торговыми марками Sci Entertainment Group. Все права защищены.

Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, телефон: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. По вопросам технической поддержки обращаться по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

БЫТЬ ЛАРОЙ КРОФТ

Открою тебе секрет: модели считают, что нет хуже работы, чем рекламировать видеоигру. Мол, нарядят тебя эльфийкой или колдуньей, всучат колчан со стрелами и отправят изгаляться перед толпой фриков-геймеров. После такого позора ни Карден, ни Лагерфельд не позовут на неделю высокой моды в Рим. Однако есть одно исключение. Быть Ларой Крофт – престижно. С 1996 года британское издательство Eidos Interactive подкрепляет выход каждой новой части *Tomb Raider* крупномасштабным рекламным туром. За десять лет множество моделей примерили короткие шорты и грубые походные ботинки и попрактиковались в позировании с двумя пистолетами. Редакция журнала «РС ИГРЫ» собрала досье на самых популярных официальных моделей, игравших Лару Крофт.

РОНА МИТРА (RHONA MITRA)

Дата рождения: 9 августа 1976 г.

Место рождения: Великобритания

Рост: 173 см

Бюст: 86 см

Талия: 60 см

Бедра: 88 см

Была Ларой: с 1996 по 1997 год

Что учудила: чтобы больше походить на Лару Крофт, решила на операцию по увеличению груди. Операцию провел ее отец, известный пластический хирург.

Другие достижения: снялась в фильмах «Беовульф», «Невидимка» и «Стильная штучка».



НЕЛЛ МАКЭНДРЮ (NELL MCANDREW)

Дата рождения: 6 ноября 1973 г.

Место рождения: Великобритания

Рост: 175 см

Бюст: 90 см

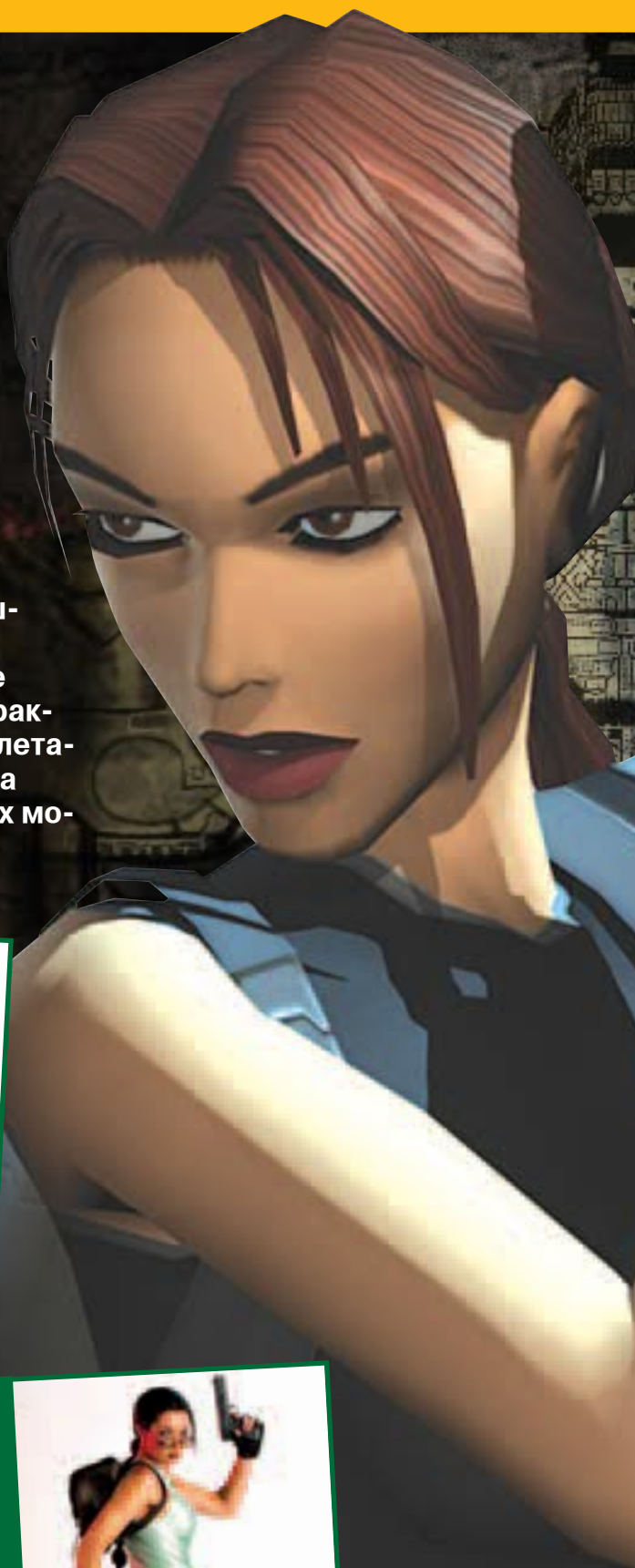
Талия: 66 см

Бедра: 88 см

Была Ларой: с 1997 по 1999 год

Что учудила: в начале 1999 года снялась обнаженной для журнала Playboy и немедленно потеряла контракт с Eidos Interactive.

Другие достижения: вела телевикторины на британском телевидении и работала видеомоделью на музыкальном ТВ.



TOMB RAIDER | REVIEW

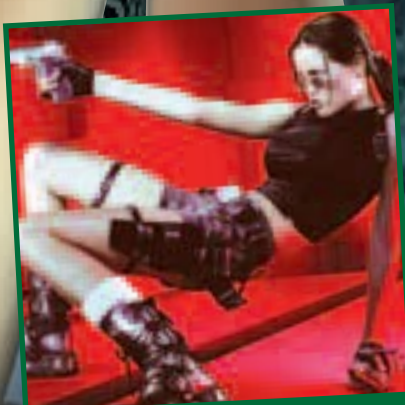


ЛАРА ВЕЛЛЕР (LARA WELLER)

Дата рождения: 6 апреля 1975 г.
Место рождения: Нидерланды
Рост: 183 см
Бюст: 86 см
Талия: 60 см
Бедра: 86 см
Была Ларой: с 1999 по 2000 год
Что учудила: всем говорила, что ее бойфренд фанатеет от Лары Крофт.
Другие достижения: перед тем, как получить роль Лары Крофт, рекламировала купальники и нижнее белье.

ЛЮСИ КЛАРКСОН (LUCY CLARKSON)

Дата рождения: 6 июля 1983 г.
Место рождения: Великобритания
Рост: 180 см
Бюст: 85 см
Талия: 63 см
Бедра: 90 см
Была Ларой: с 2000 по 2002 год
Что учудила: однажды была остановлена полицией – спешила на шоу в костюме Лары с макетами пистолетов в руках.
Другие достижения: какое-то время встречалась с певцом Джастином Тимберлейком (Justin Timberlake).



ДЖИЛЛ ДЕ ДЖОНГ (JILL DE JONG)

Дата рождения: 2 февраля 1982 г.
Место рождения: Нидерланды
Рост: 183 см
Бюст: 86 см
Талия: 66 см
Бедра: 97 см
Была Ларой: с 2003 по 2004 год
Что учудила: когда истек ее контракт с Eidos Interactive, не хотела возвращать костюм Лары Крофт. Но пришлось.
Другие достижения: переехала в Нью-Йорк, поступила в бизнес-колледж. Пытается пробиться на телевидение.



КАРИМА АДЕБАЙБ (KARIMA ADEBIBE)

Дата рождения: 1985 г.
Место рождения: Великобритания
Рост: 173 см
Бюст: 89 см
Талия: 61 см
Бедра: 91 см
Была Ларой: с 14 февраля 2006 года по сегодняшний день
Что учудила: ради роли Лары согласилась на суровую спецподготовку: прошла программу выживания в экстремальных ситуациях, научилась стрельбе из пистолета и взяла уроки этикета.
Другие достижения: снялась в маленькой роли в боевике «Чужой против хищника».

РЕЦЕНЗИЯ | SIN EPISODES: EMERGENCE

SIN EPISODES: EMERGENCE

ТОТ САМЫЙ SIN



Текст: Павел "Tarnum" Демин

SiN, вышедшая в далеком 1998 году, отличалась от прочих шутеров особой постановкой боевых сцен и, конечно же, сексапильной главной злодейкой. Прознав про секретный уровень, многие геймеры неоднократно проходили игру, лишь бы посмотреть как развлекается в бассейне пышногрудая Элексис. Если бы не *Half-Life*, увидевшая свет прак-

тически в то же время, творение Ritual Entertainment ждала еще большая популярность.

Шли годы. Мы увидели немало качественных продолжений. Но сиквел SiN выходить не торопился. Мысль о следующей части возникла у Ritual еще в прошлом веке, но по ряду причин старт разработки каждый раз откладывался. И вот, спустя без мало-

го восемь лет, к нам пожаловала *SiN Episodes: Emergence* – первый эпизод сиквела (о разделении игры на несколько эпизодов ты можешь прочесть во врезке). С замиранием сердца я наблюдал за полоской загрузки уровня, задавая себе один-единственный вопрос: «Какой должна быть эта игра?» Наверное, похожей на ту самую SiN восьмилетней давности. Конечно, красивой. Ведь Ritual положила в основу проекта современный движок – *Source* от Valve, а это говорит о многом. Но главное, она должна порадовать стремительным геймплеем, которого так не хватает современным шутерам. Не слишком ли многого я ожидал? Давай посмотрим.

■ НАЗАД В БУДУЩЕЕ

Действие Emergence разворачивается спустя несколько лет

ЖАНР ИГРЫ

First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ

Ritual Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Бука

РАЗРАБОТЧИК

Ritual Entertainment

ПОЙДЕТ

Процессор 1.2GHz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 3GHz,
1024Mb RAM,
3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Четыре CD/Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

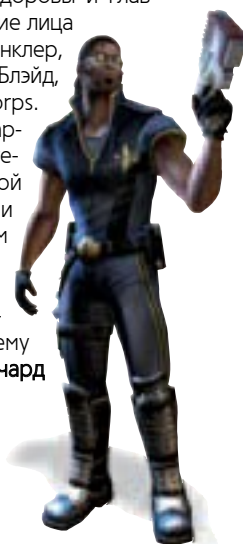
sinepisodes.com



■ Молодая оперативница Джессика Кэинн собственной персоной.

после событий оригинала. В игровой конфликт, как и в SiN, втянуты две организации SinTEK Industries и HardCorps. Первая – самая влиятельная корпорация на Земле, которая проводит генетические исследования и занимается разработкой секретного оружия. Вторая борется за справедливость в городе Freeport. Живы и здоровы и главные действующие лица SiN: Элексис Синклер, глава SinTEK, и Блэйд, лидер HardCorps. ДжейСи – напарник главного героя из первой части – подросток и стал настоящим компьютерным гением. Если ты помнишь, в интервью нашему журналу Ричард

Блэйд, рискуя сорваться вниз, скачет по выступам здания и высаживает одну обойму за другой





О КОМПАНИИ

■ За свою десятилетнюю историю Ritual Entertainment разработала кучу хитовых проектов. На их счету есть такие игры, как *SiN*, *Heavy Metal: F.A.K.K.2*, *Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale*, *Star Trek: Elite Force II*, *Delta Force: Black Hawk Down* – *Team Sabre* и другие.



ФАКТЫ

3

вида оружия, не считая гранат

5

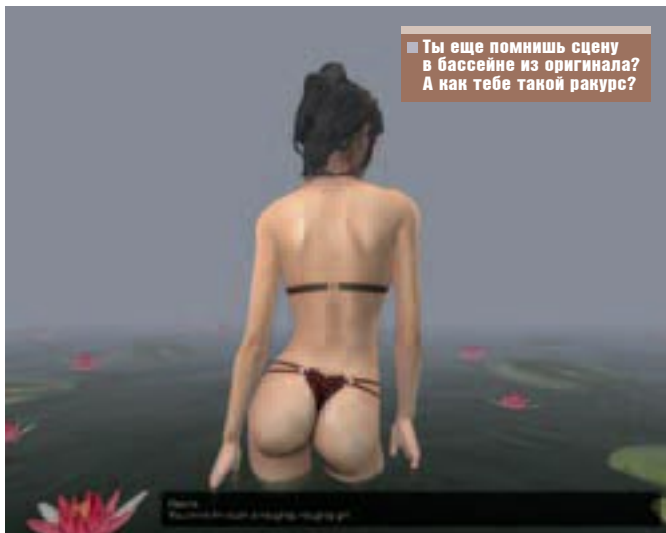
разных противников

4-6

часов уйдет на прохождение Emergence

9

эпизодов запланировано к разработке



■ Ты еще помнишь сцену в бассейне из оригинала? А как тебе такой ракурс?

“Levelord” Грей (Richard Gray) из Ritual обещал, что в игре появится немало милых девиц. Сказано – сделано! Помогать Блейду в борьбе с SinTek будет не только ДжейСи, но и симпатичная молодая оперативница Джессика Кэннон. Она, кстати, играет не последнюю роль в сюжете.

СРЕДСТВА УБЕЖДЕНИЯ

Итак, Freeport под угрозой, и главному герою во что бы то ни стало нужно очистить город от мутантов, выходящих из лабораторий SinTEK. Помимо гранат в арсенале Блейда есть лишь три ствола: хорошо знакомый

по оригиналу M90 Magnum, а также штурмовая винтовка M590 и дробовик X-380. Каждая из пушек имеет альтернативный режим стрельбы. Тот же «Магнум» теперь более полезен благодаря D.U.A.G., аналогу railgun из *Quake*. M590 в основном режиме палит обычными пулями, а в альтернативном – метает из подствольника гранаты. X-380 на счет «раз» укладывает врагов мощнейшим залпом, а на счет «два» выстреливает дробью, которая ricochetит от стен. Выбор невелик, но каждая из пушек по-своему хороша. К слову, арсенал будет расширен уже к следующему эпизоду.

Противников также можно пересчитать по пальцам (наемники да мутанты), но нахрапом их не возьмешь. Игрока атакуют не только с земли, но и с воздуха. Супостаты валят со всех сторон, даже оттуда, где минуту назад ты уже вроде все зачистил. Наемники из *SiN Episodes* не столь умны, как спецназовцы из *F.E.A.R.*, правда, и пушечным мясом их не назовешь. Они адекватно реагируют на наши действия: шарахаются от брошенных гранат и уходят с линии огня.

Но *SiN Episodes: Emergence* –



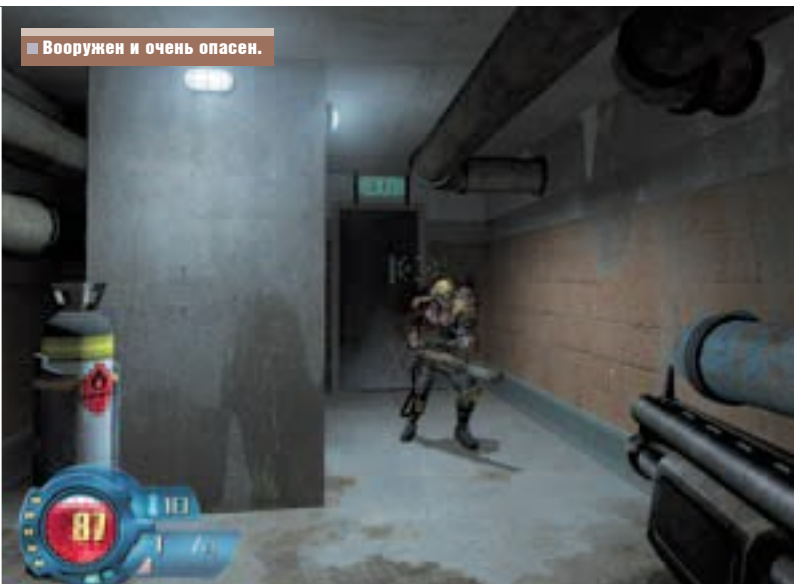
МЫЛЬНАЯ ОПЕРА

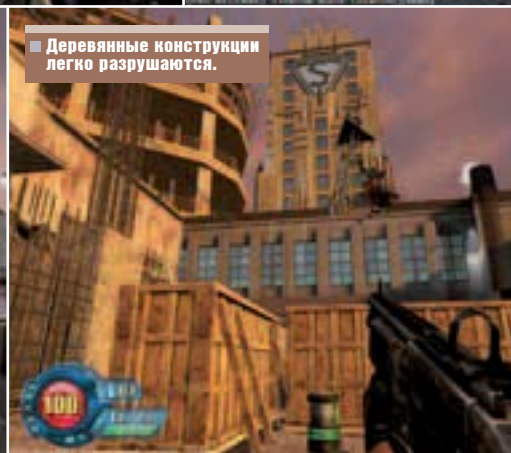
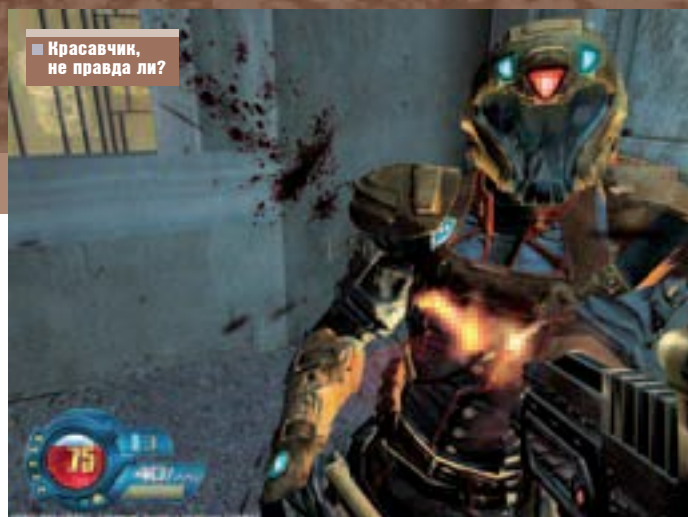
Если верить официальному сайту игры www.sinepisodes.com, *Emergence* – первый из девяти (!) запланированных к выпуску эпизодов. Приблизительно каждые полгода *Ritual Entertainment*, так же, как и *Valve* со своей *Half-Life 2: Episodes*, планирует потчевать нас новой частью походов Блейда. Как первый, так и последующие эпизоды, будут распространяться через онлайн-сервис Steam. Решение разбить игру на эпизоды открыло перед *Ritual Entertainment* новые горизонты. Выпуская *SiN Episodes* по частям, авторы смогут делать игру такой, какой хотят ее видеть геймеры, внося изменения в процессе разработки. Если бы не появился Steam, ждать нам продолжения *SiN* еще пару лет. Отметим, что на территории России игра будет распространяться на CD/DVD, но для установки потребуется подключение к интернету.



■ С такими сценами успех игре просто обеспечен.

■ Вооружен и очень опасен.





ПОМОГИ МНЕ



■ **Personal Challenge System** – таким нехитрым словосочетанием называется система подсказок *Sin Episodes*. По ходу игры, если ты не можешь решить какую-то задачу, тебе оказывается помощь. Скажем, очутился ты в комнате с компьютерами и не знаешь, какой необходимо выбрать. Походи, посмотри на мониторы, и ДжейСи остановит тебя там, где нужно. Насколько явными будут подсказки, можно указать перед началом игры.

это не только перестрелки. Динамичное действие грамотно разбавлено сюжетными вставками. Нет, конечно, игру можно пройти, не отвлекаясь на всякие там сценарные ролики. Но это не так интересно. К тому же *Ritual* в поте лица трудится над так называемыми «точками выбора», которые будут определять события следующих эпизодов. Представляешь, что в новой игре ты получишь сюжет с результатом именно своих действий?! Как тут не проникнуться происходящим?

боскребе, откуда открывается шикарный вид на весь *Freeport*. Блэйд, рискуя сорваться вниз, скачет по выступам здания и высаживает одну обойму за другой в бегущих навстречу и атакующих с воздуха супостатов. *Emergence* – это не только быстрая, но и необычайно красивая игра. *Ritual* очень грамотно использовала движок *Source*. На первый взгляд *Sin* даже не отличишь от *Half-Life 2*. Однако все встает на свои места, когда мы видим футуристические пейзажи. *Sin Episodes*

действительно выглядит не хуже, чем творение *Valve*, а местами смотрится еще симпатичнее. Нас сразили наповал модели персонажей, которые к тому же весьма недурственно анимированы. Кроме шуток, герои *Sin* как живые. *Sin Episodes: Emergence* – второй после *Half-Life 2* шутер современности, который должен увидеть каждый. Запоздалому сиквелу удалось сохранить дух оригинала и не спастись перед лучшими играми жанра. То ли еще будет!

СТАРАЯ ПЕСНЯ НА НОВЫЙ ЛАД

Дизайн уровней чертовски хорош. Что не удивительно, ведь им занимался сам Ричард Грей. В помещениях расположено очень много разрушаемых объектов. Один из этапов, к примеру, уставлен деревянными конструкциями. После битвы со здоровенным мутантом от них остаются одни лишь щепки! За время недолгого прохождения (*Emergence* можно осилить за 4-6 часов) декорации стремительно меняются, не давая игроку заскучать. Лично я надолго запомню перестрелки на не-



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 8.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 9.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 10.0

➕ **ДОСТОИНСТВА:**
Интересный сюжет, захватывающие перестрелки, харизматичные герои, великолепная графика, правдоподобные звуковые эффекты.

➖ **НЕДОСТАТКИ:**
Противники предпочитают брать не умение, а числом, транспортом управлять нельзя, финальная схватка с «двойным боссом» немного скучна.

ИТОГ 8.5 Яркий и запоминающийся шутер в духе того самого *Sin*. Ждем продолжения!

GUILD WARS®

Factions™

РЕВОЛЮЦИОННАЯ
СЕТЕВАЯ
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ
ИГРА...

WWW.GUILDWARS.COM

Бесплатная игра он-лайн*



PC CD-ROM

* Необходимо купить игру в коробочной версии

© 2005 - 2006 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.

Бука®
ИГРЫ И ПОДРОБНОСТИ

RED ORCHESTRA: OSTFRONT 41-45

BATTLEFIELD ДЛЯ ЭКСТРЕМАЛОВ



Текст: Роман "ShaD" Епишин

Ищи
видеообзоры
на диске!

ЖАНР ИГРЫ

Online FPS

ИЗДАТЕЛЬ

Bold Games

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

1С

РАЗРАБОТЧИК

Tripwire Interactive

ПОЙДЕТ

Процессор 1.3GHz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (64Mb, T&L)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.4GHz, 512Mb
RAM, 3D-ускоритель
(128Mb, T&L)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 32-х

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.redorchestrage.com

Побережье Омаха истоптано солдатскими ботинками, Рейхстаг разобран по кирпичику, да и Советскому Союзу порядком досталось. Тем не менее, очередная командировка в «горячие сороковые» воспринимается с большим интересом. Еще бы, ведь *Red Orchestra: Ostfront 41-45*, как понятно из названия, рассказывает о событиях на Восточном Фронте, где не на жизнь, а на смерть сошлись войска СССР и Германии.

■ ВОЙНА РАДИ ВОЙНЫ

Red Orchestra – это сетевой шутер наподобие *Battlefield 1942*. Игра напроцуж лишена кампании и ориентирована исключительно на мультиплеер. Конечно, освоиться на картах можно и в оффлайне, вот только перестрелки с ботами наскучивают

минут через десять. Компьютерные оппоненты ведут себя отвратительно. Они безучастно наблюдают за боем, врезаются на танках в заборы, стреляют «в молоко», словом, даже не стремятся победить. Потренировавшись «на кошках», отправляйся в сеть, иначе *Red Orchestra* так и останется для тебя скучной стрелялкой на движке *Unreal*.

■ ГЛАЗАМИ НАШИХ ДЕДОВ

Цель игры – захватить контрольные точки. Из двух команд участниц побеждает та, которая быстрее оккупирует всю карту. Знакомо? Еще бы, вот только об аркадных заварушках *Battlefield 1942* и совсем уж далеких от реальности перестрелках *Call of Duty* придется забыть. Студия *Tripwire* делала игру для сильных духом геймеров

(так называемых хардкорщиков), желающих познать войну в ее максимально правдоподобном обличье. Управление бронетехникой можно смело ставить в пример другим сетевым шутерам. Как настоящий танкист, ты смотришь на мир сквозь узкую бойницу. Лишь в некоторых моделях танков предусмотрен лаз, через который можно выгля-

нуть наружу, но риск неоправданно велик – кругом ведь кипит бой! Орудийный прицел тоже копирует реальный прибор, а сама башня управляется исключительно WASD-раскладкой. При этом скорость вращения зависит, опять же, от модели техники. Хочешь быстро маневрировать? Выбирай легкие бронемашинки со слабой броней. Желаете обезопасить



■ Чтобы убить фрица, хватит и одной очереди.

**ОБ АРКАДНЫХ ЗАВАРУШКАХ
BATTLEFIELD 1942 И СОВСЕМ УЖ
ДАЛЕКИХ ОТ РЕАЛЬНОСТИ ПЕРЕСТРЕЛКАХ
CALL OF DUTY ПРИДЕТСЯ ЗАБЫТЬ**



О КОМПАНИИ

■ *Red Orchestra* – дебютный проект загадочной компании Tripwire. На момент подготовки материала ее официальный сайт не содержал ровным счетом никакой информации о прошлом студии. За исключением того факта, что изначально Red Orchestra была некоммерческим модом для *Unreal Tournament 2004*.

ФАКТЫ

13 карт Восточного фронта

14 детализированных боевых машин

0 заборов может сломать бронемашина

5 лет военных действий охватывает игра



■ Этот забор для танка – непреодолимое препятствие.



■ Руины Сталинграда...

собственную шкуру? Запрыгивай в тяжелые мастодонты. Впрочем, даже самый мощный танк отправится на свалку после второго попадания в него вражеского снаряда. Пехотинцу же, чтобы вознестись на небеса, порой и вовсе достаточно «поймать» одну пулю. Разработчики из Tripwire освоили и применили в игре посекторную модель повреждений, так что выживший, но раненный солдатик продолжает хромать до окончания схватки.

Как и в *Battlefield 1942*, в *Red Orchestra* бойцы разделены на классы. Снайпер, автоматчик, пулеметчик и танкист обладают уникальными способностями. Например, управлять военными машинами вправе только специалист по технике. Зато у пулеметчика есть эксклюзивная лицензия на тяжелое автоматическое оружие.

Кстати говоря, стрелять из ручных пушек в *Red Orchestra* ничуть не легче, чем из башенных орудий. Привычного крестика прицела в игре нет, а значит палить придется «на глазок».

ЗДОРОВО, НО ЖЕСТКО

В игре есть на что посмотреть. Долгая загрузка компенсируется прекрасными пейзажами русской глубинки. Наряду с разо-

ренными войной городами игрок увидит бескрайние поля с одинокими деревушками. Небосклон венчают будто сфотографированные облака, сквозь которые пробиваются робкие лучи солнца. Визуализация боя тоже выше всяких похвал. Положим, солдатиков в Tripwire могли нарисовать и лучше, но вот техника детализирована до последнего винтика. Здесь тебе и разные модификации немецких «Пантер» с «Тиграми», и советские «тридцать четверки», и более экзотичные IS-2 – всего четырнадцать различных единиц. Новомодные спецэффекты тут как тут: воздух дрожит от проле-

тевшего мимо свинца, а после контузии картинка красиво размывается.

Удивительно, но факт: скорость соединения с сервером при этом остается стабильной. В *Red Orchestra* можно воевать часами, даже не вспоминая о «тормозах». Главное – привыкнуть к стрельбе без прицела. Жаль, но любители «легкого» отдыха вряд ли оценят все прелести сурового реализма *Red Orchestra: Ostfront 41-45*.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **7.8**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **7.7**



■ Слаженный экипаж из стрелка и водителя наводит ужас на врагов.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 7.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 8.0

+ **ДОСТОИНСТВА:** Невероятный для сетевого шутера реализм, множество видов техники, живописные пейзажи, при игре за русскими слышится родная речь.

– **НЕДОСТАТКИ:** Безмозглые боты, вялотекущие по сравнению с *Battlefield* сражения, некоторые карты слишком велики, не во всех зданиях можно спрятаться.

ИТОГО 8.0 Уникальный проект, который, тем не менее, вряд ли станет очень популярным.

SPELLFORCE 2: SHADOW WARS

ДРУГАЯ ИГРА



Текст: Альпийский Джо

Два года назад Скотт Миллер и Джордж Бруссард из 3D Realms вывели правила наименования игр. Кроме советов по выбору заголовков и анализа ошибок, их доклад содержал одну ценную рекомендацию – сокращать имена проектов до пары слов, наиболее значимых. Вот мы глядим на *SpellForce 2: Shadow Wars* и не знаем, что оставить.

С одной стороны, надо бы выбрать *SpellForce 2* – все-таки перед нами продолжение от той же самой команды разработчиков; о чем оно рассказывает и, главное, как – не суть важно. С другой – *Shadow Wars* совсем непохожа на оригинал. Сюжет, игровая механика, ролевая система – все самобытно, даже жанры RTS и RPG сплетаются чуть иначе. Подобное беспоко-

ит и посетителей официального форума проекта: игроки разделились на два фронта и уверенно отстаивают свои позиции. Каждые правы по-своему.

■ МАЛЕНЬКИЕ ИСТОРИИ

Поверь, нет ничего хуже для рецензента, чем описывать сюжет в стратегиях. Хуже ситуация будет только с фабулой в шутерах. Редкие истории заслуживают внимания игрока, и лишь единицы могут сравниться с хорошей книгой. Так вот, в *Shadow Wars* плохой сюжет, не в пример хуже, чем в *SpellForce: The Order of Dawn*. В первой части добрый маг из будущего противостоял злому магу из настоящего, а игрок лишь наблюдал, кто выйдет из дуэли победителем. Была загадка. В *SpellForce 2* разработчики раскрывают карты сразу. Мы

знаем, что по жилам главного героя течет драконья кровь, что он могучий шайкан и умеет оживлять погибших соратников. А еще через пару часов становится ясно то, как и когда он одолеет армию теней. Тем не менее, на качестве игрового процесса прозрачность сюжетной линии нисколько не сказывается. Разработчики заинтересовали нас множеством побочных заданий, подчас просто необычных. Например, самая длинная миссия *Shadow Wars* чрезвычайно проста, но увлекает едва ли не больше основной истории. Представь, в ней ты должен стать правителем небольшого королевства, освободить его от демонов, обеспечить охраной, огородить стеной и призвать на помощь эльфов и гномов. Чувствуешь размах? Свое-



■ С помощью героев титан Королевства одолев трех титанов орков!

Ищи
видеообзоры
на диске!



ЖАНР ИГРЫ

RTS / RPG

ИЗДАТЕЛЬ

Aspyr / JoWood Productions

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

GFI / Руссобит-М

РАЗРАБОТЧИК

Phenomic Game Development Studio

ПОЙДЕТ

Процессор 1.5GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.5GHz,
1Gb RAM,
3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

до 6

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

spellforce.jowood.de/sf2/

САМАЯ ДЛИННАЯ МИССИЯ SHADOW WARS ЧРЕЗВЫЧАЙНО ПРОСТА, НО УВЛЕКАЕТ ЕДВА ЛИ НЕ БОЛЬШЕ ОСНОВНОЙ ИСТОРИИ



О КОМПАНИИ

Издательство JoWoD было образовано в 1995 году. Первое время оно работало только на территории Германии, но в 1997 году благодаря экономическому симулятору Industry Giant прославилось и на международном рынке. В ближайшем будущем студия выпустит такие известные проекты, как Gothic 3 и The Guild 2.



ФАКТЫ

3

враждующие стороны

30

– максимальный уровень героя

3

вида ресурсов

1

злая повелительница теней



■ Чтобы получить такой молот, придется отыскать несколько магических камней.

го рода игра в игре.

Увы, большая часть побочных миссий открывается не сразу, а по мере прохождения. Место и время появления очередного работодателя заранее неизвестно, а исследовать каждую карту заново, даже при помощи дюжины расставленных повсюду телепортов, – задача не из легких. В результате мелкие, но интересные квесты, вроде слежки за домами сектантов, игрок оставляет без внимания. А значит, не знает, что такое SpellForce 2 в действительности.

БОЕВОЙ ТАНДЕМ

Ролевая и стратегическая системы Shadow Wars дополняют

друг дружку, точно рабочий и колхозница с одноименной скульптурной композиции. Стоит их разделить – и от былого величия проекта не останется и следа. Громоздкая, невыразительная SpellForce-стратегия, которую практически не замечаешь, играя в кампанию, в полной мере проявляет себя в мультиплеере, где вообще нет квестов и сюжета.

Причем разработчики старались сделать все по высшему классу, их добрые намерения видны невооруженным глазом. Количество рас сократилось до трех, из семи ресурсов в первой части остались лишь серебро, камень и ленья (это такая волшебная трава). По сути, эти изменения должны были сделать геймплей простым и доступным, наладить баланс, но не тут-то было. Страшно сказать, в игре нет «горячих клавиш». Будь SpellForce 2 чистокровной RPG с кучей юнитов, мы бы и носом не повели, но перед нами классическая стратегия с ролевыми элементами. А в классических стратегиях принято ходить в атаку и восполнять потери на базе без суеты, нажатием пары клавиш. Это не просто правило хорошего тона, а обязательный игровой элемент,



МЕНЬШЕ, НО ЛУЧШЕ

Несмотря на то что из шести рас в *SpellForce 2* осталось лишь три, общее количество доступных для найма бойцов практически не изменилось. Желая наладить баланс и разнообразить геймплей, авторы пошли на хитрость. Они объединили людей, эльфов и гномов в союз юнитов Королевства. Чтобы завербовать лесных стрелков или угрюмых бородачей с серпами придется раскошелиться на специальные пристройки к основной базе. Аналогичному слиянию подверглись орки, тролли и варвары – они представляют войска Кланов. Но самыми интересными созданиями обладает Пакт. Знакомые нам по первой части темные эльфы призвали на помощь огненных, каменных и ледяных горгулий, а также таинственных воинов тени. Кроме того, на смену старым титанам пришли новые. Подробнее о каждом из них ты сможешь узнать из нашего спецматериала.



■ Конные отряды паладинов умеют призывать души погибших бойцов.



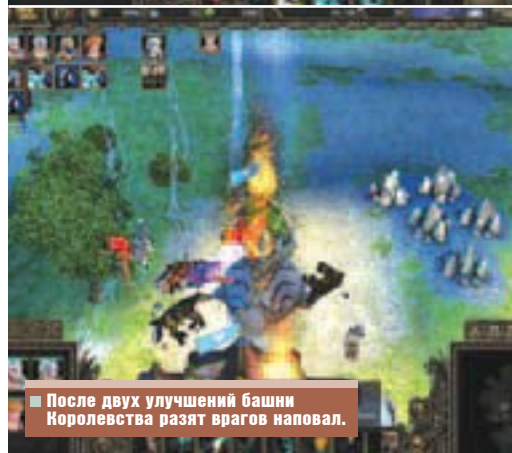
■ Ни одна ролевая игра не обходится без битвы на кладбище.



■ Боец едва ли справится с группой минотавров. А магу все нипочем!



■ Смерть героям нестрашна. Убитого бойца тотчас оживит товарищ.



■ После двух улучшений башни Королевства разят врагов наповал.



■ Лишь очень немногие юниты могут заметить воинов тени до атаки.

без которого RTS становится медлительной и скучной, ну, как Shadow Wars. Стоит ли после этого говорить, что при таком управлении выигрывает тот геймер, у которого больше армия? Думаю, стоит.

С ролевой системой тоже не все гладко. Одни игроки не могут смириться с тем, что опыт отныне начисляют только за выполнение миссий – за монстров не дают ни шиша, другие сетуют на слабую магию и уход от классической системы параметров (сила, ловкость, интеллект)... Общее впечатление: свежо, а потому непривычно и даже чуточку враждебно. Правда, есть и серьезное упущение. Например, напарники главного героя развиваются самостоятельно, без помощи игрока. По желанию ты лишь можешь установить приоритетные способности, а компьютер уже сам решит, как именно нужно распределить очки. В остальной система очень гибкая и позволяет при должной сноровке воспитать как ортодоксального мага или воина, так и мастера на все руки.

■ ТОВАР ЛИЦОМ

Что до графики, то Shadow Wars необычайно красива.

Первой части такое и не снилось. Сверкающие как начищенные самовары доспехи рыцарей, пышные кроны деревьев, могучие титаны величиной с пятиэтажный дом – даже как-то странно видеть все это великолепие в одной игре, да еще и в стратегии. До полного совершенства SpellForce 2 не достает разве что достоверной физики, но кто сказал, что в вымышленном мире Ио солдаты должны падать замертво с известным школярам ускорением?

Shadow Wars подразумевает

дополнение. Не с точки зрения концовки, хотя там тоже можно придумать много всего интересного, но игрового процесса. Phenomic Game Development Studio обкатала новую ролевую систему и слегка преобразованную стратегическую часть. Осталось сделать несколько штришков, добавить поддержку «горячих клавиш» в мультиплеере, довести до ума развитие напарников и от фанатов не будет отбоя. Но, как бы то ни было, прежней SpellForce мы больше не увидим.



■ БОРЬБА С ОШИБКАМИ



■ Не успели мы подготовить рецензию, как на сайте Shadow Wars появился первый патч. В срочном порядке Phenomic принялась латать дыры в мультиплеере. Авторы улучшили искусственный интеллект противников, изменили баланс нескольких карт в режиме свободной игры и подправили анимацию. Что касается общих исправлений, то и здесь не обошлось без приятных сюрпризов. Отныне ты сможешь путешествовать по миру Ио и после окончания кампании.

■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ



ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.2

■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	6.0

+ ДОСТОИНСТВА:
Интересные побочные задания, необычный игровой мир, удобная система навыков, упрощенная стратегическая система, великолепная графика.

- НЕДОСТАТКИ:
Скучный сюжет, несбалансированный мультиплеер, при строительстве зданий не хватает «горячих клавиш», слабый искусственный интеллект.

ИТОГО 8.0 Отличная игра, но на прежнюю SpellForce почти непохожа.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ СТРАТЕГИИ 2005 ГОДА

ТЕПЕРЬ: ВОЙНА НА МОРЕ, НОВЕЙШИЕ ТЕХНОЛОГИИ, НОВЫЕ
РЕЖИМЫ СЕТЕВОЙ ИГРЫ И ПОЛНОЦЕННАЯ ОДИНОЧНАЯ
КАМПАНИЯ - СОТНИ ЧАСОВ ИНТЕНСИВНЫХ БОЕВЫХ
ДЕЙСТВИЙ!



AC of R

ГОСУДАРСТВЕННАЯ ИЗМЕНА



AT&R

gfi

WORLDWIDE
SPY

DVD

AC of R: High Treason © 2006 Atari, Inc. All Rights Reserved. Published and Distributed by Atari Europe GmbH. All trademarks and logos are registered trademarks of Atari Europe GmbH. All trademarks are the property of their respective owners. In 2005, Atari, Inc. rights reserved. Other brands: gfi, worldwide spy, DVD, and others are trademarks of their respective owners. (405) 811-62-82, e-mail: support@atari.com, website: www.atari.com, website: www.atari.com. Поддержка разработана в сотрудничестве с gfi. Поддержка разработана в сотрудничестве с gfi.

ДУМАЮ, ТЫ УЖЕ ПРОЧЕЛ ОБЗОР SPELLFORCE 2: SHADOW WARS. ИГРА НАМ ПОНРАВИЛАСЬ, ПОЭТОМУ МЫ РЕШИЛИ НЕ ОГРАНИЧИВАТЬСЯ РЕЦЕНЗИЕЙ И РАССКАЗАТЬ ТЕБЕ ПРО ТИТАНОВ, А ТАКЖЕ НАИБОЛЕЕ ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫХ ЮНИТАХ КАЖДОЙ ИЗ СТОРОН - КОРОЛЕВСТВА, КЛАНА И ПАКТА.



РЕЙДЖФАЙЕР

Покуда в мире Ио гремит война, будет жить и Рейджфайер. Наполовину демон, наполовину элементаль – он создан пламенем бога Зарача и бесконечной яростью орков. На поле боя титан неудержим. Он лишает врагов не только жизни, но и души, которая тут же отправляется на встречу с кровавым божком. Созданиям, пережившим могучую атаку этого громилы, не позавидуешь, ведь вслед за раскаленной сталью последует огненное заклятье, которое наверняка добьет бедолагу. Рейджфайер – самый сильный воин Клана. Чтобы заручиться его поддержкой, придется призвать на помощь варваров и троллей.

ЛАЙТБРИНГЕР

Раз в поколение богиня солнца Тиара выбирает себе фаворита из числа павших в бою паладинов. Она возносит его на небеса, купает в солнечном свете и развлекает заводными танцами. Но стоит мольбам о помощи достигнуть райских куш, герой возвращается на земли Ио в облике титана и громит армию тьмы. В игре тревожить богиню не нужно, Лайтбрингер с радостью возглавит твою армию после двух апгрейдов крепости людей. Стоит он недорого, но вложенные средства оправдывает сполна. Благодаря здоровенным клинкам титан укладывает пешеходов с одного удара. А от нападков летунов его спасает молния.



НЕЗЕБИСТ

На своем пути – от первозданного хаоса до земель Ио – Тени встречают ужасных существ, Незебистов. Прожорливые, неугомонные твари превратили свое обиталище в безжизненную пустыню и теперь норовят уничтожить жителей Королевства. Незебисты необычайно сильны. Справиться с ними при помощи обычных бойцов практически невозможно. Могучие клешни титанов убивают сразу несколько юнитов разом, а ядовитое дыхание не дает подобраться к ним вплотную. Благо, для вызова одного такого монстра эльфам понадобятся пристройки горгулий и теней, а также огромные запасы травы леньи.





ЭЛИТНЫЙ ГНОМ

Едва ли в мире Ио найдется воин столь же опасный в ближнем бою, как элитный гном. Вооруженный топорами из лунного серебра этот крепыш без труда справляется не только с рядовыми орками, но и с закаленными в боях ветеранами. Мало того, дюжина таких малышей запросто одолеет титана. На части они его не порубают, но молниями поджарить могут.



ШАМАНЫ

Шаманы – лучшие колдуны во всем Ио. В отличие от волшебниц Пакта и друидов Королевства, шаманы чрезвычайно мобильны. Вместо того чтобы семенить по полю боя на своих двоих, орки разъезжают на саблезубых волках. Когда-то давно этих уродливых существ приручил клан Железной Бури, и с тех пор они верно служат своим хозяевам.

ТЕМНЫЕ ЭЛЬФИЙКИ

Вдохновленные могуществом Сорвины темные эльфийки присоединились к войскам Пакта. Женщины всегда владели черной магией лучше мужчин, но одна из древних традиций запрещала им прибегать к колдовству. Сейчас заветы предков нарушены. Беспомощные в ближнем бою, волшебницы прячутся за спинами воинов и атакуют разрушительными заклинаниями.



ГОРГУЛИИ

Глубоко под землей, в тоннелях обитают бесчисленные демоны, которые то и дело норовят вырваться на свободу. Волшебники темных эльфов используют их гневные души для создания горгулий. Но прежде чем тело монстра будет сформировано, остроты наделяют его силой одной из трех стихий. Так рождаются огненные, каменные и ледяные горгулии.



DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

ПОХИЩЕННЫЕ МЕЧТЫ



Текст: Андрей Первый

Тhe Longest Journey вышла в 1999 году. Ее полюбили далеко не все поклонники адвенчур. Но те, кто прониклись игрой, ловили каждое слово сценариста Funcom – Рагнара Торнквиста (Ragnar Tornquist) – и с огромным нетерпением ждали продолжения. Наконец оно появилось и... породило больше вопросов, чем ответов.

■ ПРОСТО КИБЕРПАНК

После событий оригинала минуло десять лет. Баланс восстановлен, слияние магической Аркадии и техногенного Старка предотвращено. Но обоим мирам нанесен непоправимый урон. На Старке утрачено множество научных знаний, а первую скрипку в мировой политике отныне играет всемогущая корпорация WATCorp. Всех несогласных с ее действиями не-

медленно увозят «люди в черном». Куда, не совсем понятно. Известно лишь, что люди из таких «командировок» не возвращаются. Не лучше дела и в Аркадии. Там религиозные фанатики освоили паровые механизмы и во имя своей Богини и шести императриц покоряют все новые земли. Магия запрещена, волшебные существа загнаны в резервации, а сопротивлением руководит... впрочем, все узнаешь сам.

Героиню первой части – Эйприл Райан – ты обязательно встретишь и в *Dreamfall*, но отныне ей уготована вспомогательная роль. В центре истории новая девушка – Зои Кастилло. Дочка известного биоинженера, она недавно бросила школу и влачит праздную жизнь в африканской Касабланке. Чудесным солнечным утром, собира-

ясь на тренировку, Зои видит на экране телевизора жутковатую девочку, стоящую у черного дома. «Найди Эйприл, спаси Эйприл», – раздается таинственный голос.

И вот мы вновь оказываемся в царстве интриг, глобальных заговоров и мистических событий. Повсюду обман, пропадают люди, жестокие злодеи преграждают дорогу, а старые

друзья помогают по мере сил. Рассудительный Чарли, добрая Эмма, болтливый Кроу и даже Гордон протянут руку в трудную минуту. Впрочем, новые персонажи – не менее запоминающиеся и яркие личности. Хмурый акавирец Киан Алвани, обаятельный Дэмиэн, пронырливая хакерша Эралин и многие другие здорово обогатили вселенную Торнквиста.



ЖАНР ИГРЫ

Adventure

ИЗДАТЕЛЬ

Aspyr Media

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

ND Games

РАЗРАБОТЧИК

Funcom

ПОЙДЕТ

Процессор 1.6Ghz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128 Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.0Ghz,
1Gb RAM,
3D-ускоритель (256 Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Один

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD/Шесть CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.dreamfall.com

**ЧУДЕСНЫМ УТРОМ ЗОИ ВИДИТ
НА ЭКРАНЕ ТЕЛЕВИЗОРА
ЖУТКОВАТУЮ ДЕВОЧКУ, СТОЯЩУЮ
У ЧЕРНОГО ДОМА**



О КОМПАНИИ

■ Funcom родилась в 1993 году. Ее самые известные произведения – фантастическая авантюра *Longest Journey* и MMORPG *Anarchy Online*. В настоящее время число сотрудников превысило сто тридцать человек; все они работают над перспективной MMORPG *Age of Conan: Hyborian Adventures*.

ФАКТЫ

3 параллельных мира

4 управляемых персонажа

2 замка нужно взломать

1 говорящая птица



■ Черный пояс по карате Зои получила не просто так.



■ Благодаря этим роботам WATIsor правит миром.

С БУМАГИ НА ЭКРАН

Придумав роскошный сценарий, авторы столкнулись с серьезной трудностью – как же вписать его в игру? Помучавшись, они выдали тринадцать разномасштабных глав, оставляющих двойное впечатление. Некоторые из них безумно интересные, прочие же вызывают зевоту. Взять хотя бы эпизод с нищими, когда нас снова и снова заставляют бегать из одного конца уровня в другой. Или бесконечные stealth-миссии. И ладно, если нам приходится скрываться от охранных роботов в секретной лаборатории. Но что треклятые железки делают на крыше заброшенного завода?

Многочисленные загадки очень просты – с ними справится и первоклассник. Мини-игр всего две: «вскрой замок» и «взломай электронный механизм». Тоже ничего сложного. Диалоги по большей части неинтерактивные. Изредка мы определяем порядок задаваемых вопросов или выбираем, какие действия предпринять. Увы, на ход игры это никоим образом не влияет, ведь сюжет абсолютно линейен. Головоломки головоломками, а порой приходится и силу применить. Забудь о боевых сценах *Prince of Persia* или *Devil May Cry*. Герои знают лишь несколько

примитивных ударов. Тычок, другой – и несчастный враг отправляется в нокаут.

БИЧ NVIDIA

Первые скриншоты игры пугали. К счастью, движок серьезно доработали, и сейчас *Dreamfall* выглядит очень недурно. Конечно, размытые задние планы и недостаток полигонов игру не красят. Но замечательная архитектура, достойная мимика и яркий дизайн компенсируют эти досадные огрехи. А вот владельцы видеокарт GeForce получили неприятный сюрприз от программистов Funcom. Игра не работает с последними

драйверами (84.21), придется устанавливать предыдущую версию (81.98).

Увы, толком разобраться в сюжете получится лишь у тех, кто прошел *The Longest Journey*. Обилие имен и упоминаемых событий попросту непонятно для новичка. Даже электронное руководство пользователя не проливает свет на множество вопросов. Поэтому *Dreamfall* сложно рекомендовать фанатам *Fahrenheit* и *Broken Sword: Sleeping Dragon*, где почти все загадки раскрывались в конце игры. А ведь на эту аудиторию она и рассчитана.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **7.9**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **8.6**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 8.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Мистический детектив мало кого оставит равнодушным, запоминающиеся герои и уровни, удобное управление, удивительный игровой мир.

– НЕДОСТАТКИ: Игра очень короткая и оставляет многие вопросы без ответов, невысокое качество текстур и анимации, обилие stealth-эпизодов и «почтовой» беготни.

ИТОГ 7.5 Интересный сюжет и необычная вселенная заставляют забыть о многих огрехах.

РЕЦЕНЗИЯ | FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

НА ВОСТОКЕ СНОВА НЕСПОКОЙНО



Текст: Роман "ShaD" Епишин

Наш первый визит в горячую точку, вымышленный Зекистан, состоялся осенью 2004-ого года. Со времен *Full Spectrum Warrior* восточный город не изменился. Радикальные группировки по-прежнему творят беззаконие, а войска демократических держав изо всех сил борются за мир и порядок на чужой территории.

■ БОЛЬШЕ ТАКТИКИ

Первая часть совершила прорыв в жанре тактических симуляторов. *Full Spectrum Warrior* — еще не экшен а-ля *Ghost Recon*, но уже и не стратегия вроде *Act of War: Direct Action*. Игра пришлось по душе не только геймерам, но и американским военным. Звездно-полосатые увидели в проекте неплохой тренажер для новобранцев. Чем не показатель качества?

ШАГ ЗА ШАГОМ, ПРИКРЫВАЯ ДРУГ ДРУГА, СРАЖАЯСЬ ЗА КАЖДЫЙ МЕТР, ОТРЯДЫ ПРОДВИГАЮТСЯ ПО ВРАЖЕСКОЙ ЗЕМЛЕ

На самом-то деле геймплей необычайно прост: игрок неотрывно наблюдает за двумя подконтрольными отрядами, не смея удалиться дальше, чем на пару шагов. Камера намертво привязана к солдатам. Ты видишь примерно то же, что и твои бойцы. Командовать отдельными войсками нельзя, приказы отдаются повзводно и выполняются с небольшой задержкой. Ведь сержант должен еще донести их до рядовых! Так, шаг за шагом, прикрывая друг друга, сражаясь за каждый метр, отряды продвигаются по вражеской земле. Выберешь неправильную огневую позицию, проморгаешь группу моджахедов, неверно рассчитаешь время — и солдаты сложат буйны головы. *Full Spectrum Warrior: Ten Hammers* не покушается на основ-

ные принципы оригинала, сиквел лишь добавляет привычным действиям тактическую глубину. Теперь четверки бойцов разрешено делить на пары, получая вместо двух взводов все четыре. Но стоит ли так распылять силы — серьезный вопрос. Конечно, прием хорош для окружения врага, но боеспособность «двойки» оставляет желать лучшего. Зато управляемая

техника пришлось как нельзя кстати. Настоящих домов тоже здорово не хватало, поэтому теперь вместо бутафорских трущоб над Зекистаном возвышаются полноценные здания, в которых можно устраивать засады и прятаться от вражеских пуль.

■ ПЕРЕМУДРИЛИ

Большую часть времени противник ведет себя грамотно. Ес-



■ Солдаты движутся как живые. Анимация на высоте.

ЖАНР ИГРЫ

Real-Time Tactics

ИЗДАТЕЛЬ

THQ

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Buka Entertainment

РАЗРАБОТЧИК

Pandemic Studios

ПОЙДЕТ

Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До четырех

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD / Четыре CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.fullspectrumwarrior.com/fsw2



О КОМПАНИИ

■ За семь лет существования Pandemic Studio выдала целую плеяду достойных проектов. Начав с нетленной *Battlezone 2*, компания сколотила доброе имя на двух частях *Star Wars: Battlefront*. Сейчас в недрах студии кипит работа сразу над пятью еще не анонсированными играми.



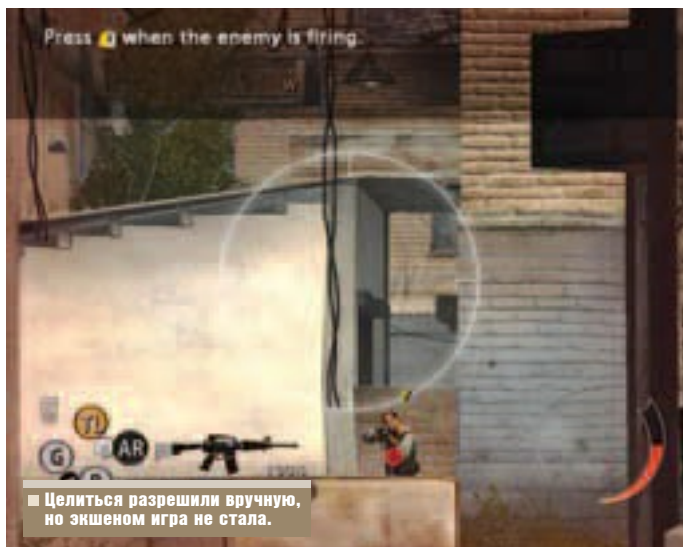
ФАКТЫ

8 опытных бойцов под управлением игрока

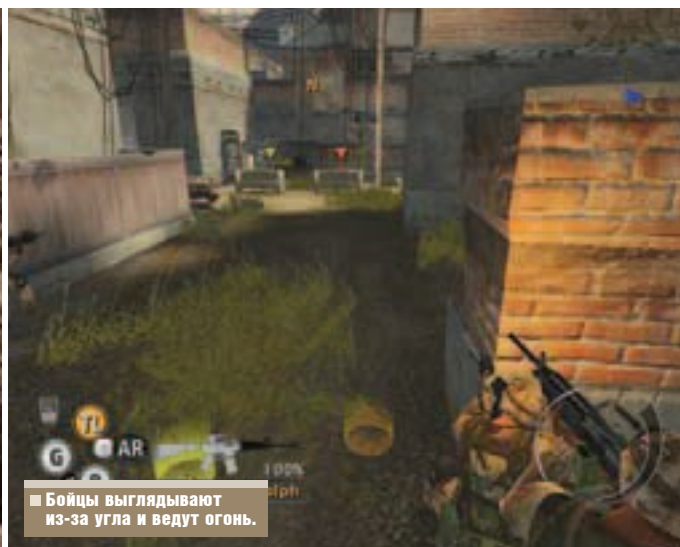
10 часов перестрелок в кампании

2 вида многопользовательских сражений

1 граната убивает весь отряд



■ Целиться разрешили вручную, но экшенем игра не стала.



■ Бойцы выглядят из-за угла и ведут огонь.

ли в *Full Spectrum Warrior* абorigены предпочитали не покидать облюбованных мест, то в сиквеле они снуют от здания к зданию, выбирая самую удобную огневую позицию. Правда, «заскоки» у моджахедов все-таки случаются. Глупо с их стороны менять укрытие в самый разгар перестрелки.

С интеллектом подопечных тоже не все гладко. Вояки неукоснительно выполняют приказы, но иногда банально не замечают противника. На этот случай предусмотрен режим «Precision Fire», тоже, кстати, отсутствовавший в первой части. Ты можешь принудить бойца открыть огонь, даже если тот не видит цели. При этом эффективность стрельбы зависит от оружия. Взяв шефство над сержантом или снайпером, ты сможешь поразить противника издалека. А вот с гранатометчиком надо быть поаккуратней. Есть за ним один грешок: высоту порой неправильно рассчитывает. Пускает через стену гранату, а она не долетает до верхней крошки, отскакивает и весело летит назад.

СТАТИСТИКА ЛУКАВИТ

Однопользовательская кампания состоит из двенадцати миссий, поделенных на четыре эпи-

зоды. Пройти все круги зекисанского ада можно за десять-двенадцать часов. Если тебе не надоест шастать по восточному городу, отправляйся в мультиплеер, там, наряду со старым Cooperative, появился новый режим. Один участник в нем руководит спецназом, а другой – боевиками. Стороны отличаются не только внешним видом, но и тактикой. При игре за западных вояк ты отдаешь приказы целым взводам, а при игре за боевиков – каждому бойцу в отдельности. Плохие парни берут числом, борцы за демократию полагаются на техническое превосходство.

Чисто статистически из *Full Spectrum Warrior: Ten Hammers* получилось добротное продолжение. Налицо новые возможности, дополнительный сетевой режим и многочасовая кампания. Но вот столь сильного впечатления, как первая часть, сиквел не производит. Уж очень похожи антуражи обоих проектов. Свежие уровни отличаются только архитектурой, а сам облик пропыленной восточной столицы не изменился. Чего стоило разработчикам перенести действия в какие-нибудь джунгли? Увы! Что поделать, если демократию попирают именно на Востоке.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 7.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 8.0

+ **ДОСТОИНСТВА:**
Солдаты научились заходить в дома и управлять техникой, взводы можно делить, появился новый режим сетевой игры, целиться разрешили вручную.

- **НЕДОСТАТКИ:**
Унылые пейзажи Зекисстана набили оскомину еще в первой части, камера не всегда выбирает удобный ракурс, ошибка AI порой стоит бойцам жизни.

ИТОГ 7.5 Если бы не зекисанские пейзажи, игра могла претендовать на кулер.

SILKROAD ONLINE

КОРЕЙСКИЙ СИНДРОМ



Текст: Виталий "ExVirgin" Пчелкин

Не открою Америку, если скажу, что по количеству MMORPG, создаваемых в единицу времени, Корея является мировым лидером. Другое дело, что большая часть подобных игр не распространяется за пределы страны. И это, как ни странно, радует. Ведь до нас добираются только самые лучшие и проверенные проекты. Достаточно вспомнить *Lineage* и *Ragnarok*. А теперь хватай ручку и записывай еще одно название – *Silkroad Online*.

Загрузить караван товаром, нанять опытную охрану, несколько недель отбиваться от грабителей, добираясь до пункта назначения, и, наконец, с выгодой распродать многострадальный груз – это лишь малая доля того, что предстояло пережить тор-

говцам на Великом Шелковом Пути, он же *Silkroad*. Виртуальный мир во многом похож на настоящий, разница лишь в том, что в игре еще присутствует и магия.

Как и положено MMORPG, *Silkroad* начинается с меню выбора персонажа – необходимо определить имя, пол и рост героя, стартовый тип доспехов и оружие. Жаль, расу сменить нельзя. Ни тебе гоблинов, ни эльфов – одни только люди, правда, в необычайно оригинальных костюмах.

Растет персонаж не по дням и даже не по часам, как в какой-нибудь *Eve Online*, а по уровням, для получения которых придется уничтожать всевозможных монстров. Замечу, что чуть ли не треть всего опыта можно заработать, выполняя квесты, коих в игре немало.

Набирая уровни, герой параллельно копит скиллпоинты. На заработанные очки можно обучиться навыкам мечника, копейщика и лучника, а также заклинаниям магических школ огня, льда, молнии и азам лечения.

■ ХОДИМ ПАРАМИ!

Игроки с самого начала получили возможность объединяться в различные группы. Для этого

Ищи
видеообзоры
на диске!



ЖАНР ИГРЫ

MMORPG

ИЗДАТЕЛЬ

Joymax

РАЗРАБОТЧИК

Joymax

ПОЙДЕТ

Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb), DirectX 9.0, 3Gb места на жестком диске, 56k модем

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb), DirectX 9.0, 3Gb места на жестком диске, DSL-соединение или выделенка

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Неограниченно

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.silkroadonline.net

Низкий трафик, отсутствие абонентской платы, отличная графика - какой геймер устоит перед подобным?





О КОМПАНИИ

■ Корейскую компанию Joymax основали в апреле 1997 года. С тех сотрудники студии занимаются разработкой MMORPG и созданием 3D-движков для консольных проектов. В активе Joymax уже значатся такие игры, как *Final Odyssey*, *Atrox*, *The Myth of Soma*. В 2002 году студия начала разработку *Silkroad Online* и потратила на нее три года.



ФАКТЫ

0\$ – цена абонентской платы

3 различные профессии

4 магические школы

20 веков разделяют события игры и наше время



■ Режим «берсерк» в действии. Гигант почти повержен.



■ «Расчлененка» выглядит очень эффектно.

игроки вправе обойтись без шарфов и податься в одну из гильдий, которые позволено развивать аж до 4-го уровня. Члены коалиции при этом получают различные бонусы и плюшки, например, единую казну и возможность создавать общие квесты. Не забудем и про союзы гильдий. Объединившись (не более 8 кланов), можно устроить нехилую войнушку. Только учти, что в этих случаях гибель персонажа будет караться потерей двух процентов опыта с небольшой вероятностью выпадения предмета из инвентаря. Зато надетые вещи останутся на тебе в любом случае.

■ КЕМ БЫТЬ?

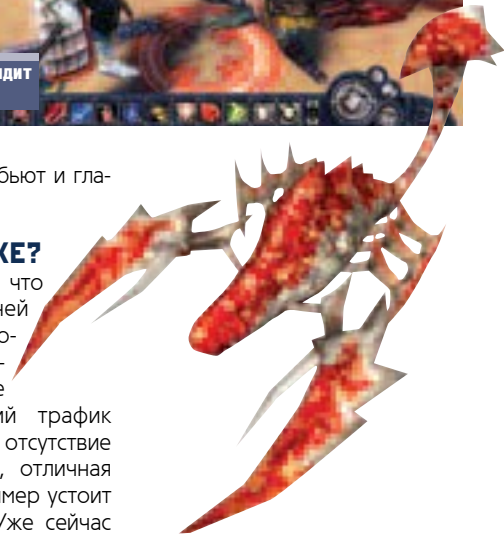
Всего в *Silkroad* есть три профессии: купец, вор и охотник за головами. Во время игры ты вправе сменить специализацию. Для этого достаточно в нужной гильдии купить знак профессии. Можно даже приобрести сразу все три метки и носить их в инвентаре, надевая по мере надобности. Нацепил флаг торговца, и вперед – навьючивай лошадь, грузи товар. Решил на скорую руку набить карманы? Накидывай черный плащ и карауль добычу. Выбрал символ охотника? Хватай меч и нанимайся в охрану караванов.

Не забыт и PvP (Player versus Player) – ты волен убивать кого хочешь. Вот только у всех PK (Player Killer – убийца других игроков) никнейм подсвечивается красным, и остальные пользователи видят, что с ним дело лучше не иметь. «Отмыться» от позорного клейма можно либо убив много-много монстров, либо погибнув от руки другого геймера или чудища (правда, во втором случае ты потеряешь немало опыта). Хочешь вечно носить статус убийцы? Да кто же против! Только вот средствами передвижения воспользоваться уже не удастся, да и на людях лучше

не показываться – убьют и глазом не моргнут.

■ ЧТО В ОСТАТКЕ?

Практика показала, что компьютера средней конфигурации и модема для нормальной игры вполне достаточно. Низкий трафик (около 1Мб в час), отсутствие абонентской платы, отличная графика – какой геймер устоит перед подобным? Уже сейчас по числу активных пользователей *Silkroad* превосходит десятки других, более раскрученных MMORPG. Присоединяйся к игре и ты.



■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 8.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 8.0

+ ДОСТОИНСТВА:
Оригинальный сеттинг, разнообразный геймплей, графика уровня лучших коммерческих MMORPG, отсутствие абонентской платы, низкие требования.

– НЕДОСТАТКИ:
Городов маловато, не все игровые объекты хорошо детализированы, звуковые эффекты нагоняют тоску, неудобный интерфейс с кучей ползунков.

ИТОГО 7.5 Бриллиант среди пустой породы! Играть обязательно!

РЕЦЕНЗИЯ | ACT OF WAR: HIGH TREASON

ACT OF WAR: HIGH TREASON

ШАГ ВПЕРЕД, ДВА НАЗАД



Текст: Роман "ShaD" Епишин

За что хвалили *Act of War: Direct Action*? Давай przypomним. Прежде всего, за красивую картинку. В свое время графика произвела настоящий фурор! Мы и сами, чего греха таить, тупо пилились в монитор, завороченные яркими взрывами.

Во вторую очередь рецензенты хвалили сюжет. Не то чтобы из игры получился настоящий технотриллер, но почерк Дэйла Брауна, известного за рубежом писателя, все же чувствовался. К тому же, между миссиями нас баловали качественными видеороликами, в которых снимались настоящие актеры. А это дорого стоит.

Act of War: High Treason создатели именуют заморским словосочетанием Expansion Pack, «пакет расширений» в дословном

переводе. То есть игра должна каким-то образом обогатить мрачную вселенную, добавить в нее что-то действительно свежее. И она добавила. Только, сделав шаг вперед, разработчики из **Eugen Systems** тут же отскочили на два назад.

■ УСТРАНЕНИЕ ДОСТОИНСТВ

Мы не знаем, с какими трудностями столкнулись авторы по ходу разработки: с нехваткой времени или средств, но факт налицо – от живого видео разработчики отказались. FMV-ролики сменились сценками на игровом движке – и все бы ничего, но некогда прекрасная графика год спустя воспринимается совсем иначе. После разноцветных фейерверков *Star Wars: Empire at War* местные заставки выглядят бледно и невыразительно.

За сюжетом по-прежнему следит мистер Браун, но, похоже, в полглаза. Вместо очередной истории о глобальных конфликтах и мировых заговорах нам подсовывают нелепую страшилку о гибели американского президента. Оказывается, убийство главы государства накануне выборов вызвало точно такую же реакцию, как и дефицит бензина в оригиналь-

ной игре: беспорядки на улицах, неразбериха в правительстве и, как следствие, нападение Консорциума, террористической организации с российскими корнями. Защищать звездно-полосатую честь предстоит тебе. Не одному, конечно, а в компании уже знакомого спецотряда Task Force Talon, возглавляемого Джейсоном Рихтером.

ЗАЩИЩАТЬ ЗВЕЗДНО-ПОЛОСАТУЮ ЧЕСТЬ ПРЕДСТОИТ ТЕБЕ. НЕ ОДНОМУ, А В КОМПАНИИ УЖЕ ЗНАКОМОГО СПЕЦОТРЯДА TASK FORCE TALON

Ищи
видеообзоры
на диске!



ЖАНР ИГРЫ

Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

Atari

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

GFI / Руссобит-М

РАЗРАБОТЧИК

Eugen Systems

ПОЙДЕТ

Процессор 1.5GHz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель
(64Mb, T&L, pixel shading)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.5GHz, 512Mb
RAM, 3D-ускоритель
(128Mb, T&L, pixel shading)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 8

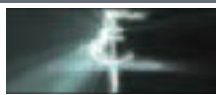
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

atari.com/actofwar





О КОМПАНИИ

■ Компания Eugen Systems взяла хороший старт в 2002 году, выпустив *Gladiators: Galactic Circus Games*. Свои способности разработчики подтвердили в 2005, явив миру *Act of War: Direct Action*, — не слишком вдумчивую, но очень зрелищную RTS. А вот с дополнением студия облажалась.

ФАКТЫ

3 армии: Консорциум, США и спецотряд

2 новшества: военный флот и наемники

15 различных кораблей

1 бешеный экскаватор-камикадзе



■ Некоторые миссии проходят на крышах небоскребов. Приблизить камеру к солдатам почему-то нельзя.



■ Танки прут напролом и стреляют на ходу.

НА СУШЕ И НА МОРЕ

Под формулировку «новация» однозначно подпадают наемники и флот. Неоспоримое достоинство продажных бойцов — высокая скорость передвижения. Если собственные войки «плотятся» исключительно на базе, то высокооплачиваемые профессионалы прилетают на вертолете в любую точку уровня. Хотя мобильность частенько выходит боком: группа притаившихся за ближайшим пригорком партизан запросто сбивает «вертушку», оставляя тебя у разбитого корыта. Чем дальше место высадки от твоего лагеря, тем меньше шансов, что наемники переживут полет.

Услуги специалистов стоят дорого и оплачиваются непрерывно. Сначала придется «отстегнуть» круглую сумму за вызов солдат, а затем еще и выдать им жалование. Справедливости ради отметим, что войки стоят потраченных на них средств. Наемников всего девять, и речь идет не только о пехоте, но также о технике. Можешь, например, вызвать знаменитый бомбардировщик F-117 «Стелс» или эскадрилью SU-25. Да что самолеты, за баксы для тебя даже ядерную бомбу в указанную точку сбросят.

Но больше всего разработчики хвастались морскими сражения-

ми. Военного флота в оригинальной игре не было, и вот Eugen Systems решила наверстать упущенное. Пятнадцать «морских» юнитов — внушительное пополнение и без того маленькой армии. Флот делится на три базовые группы: тяжелые крейсеры, особенно эффективные против кораблей и сухопутных войск; подлодки, промышляющие охотой на эти крейсеры; эсминцы, лучше других уничтожающие субмарины. Плескаться в водах мирового океана было бы здорово, если бы не одно «но». Корабли доступны только в кампании и мультиплеере! Режим скримиш

тебя в море не выпустит. Разработчики, видишь ли, не смогли написать толковый AI, способный грамотно действовать в любой ситуации. В сюжетном же режиме поведение кораблей заскриптовано. Несмотря на то что демка нам очень понравилась (см. превью в предыдущем номере), придется признать — *Act of War* потеряла больше, чем приобрела, но все-таки осталась очень неплохой стратегией, в которую по-прежнему интересно играть.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **5.0**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **7.0**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 6.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 8.0

+ ДОСТОИНСТВА:
Яркие взрывы, красивая вода, детализированная техника, институт наемников, масштабные морские битвы в сетевом режиме, простое управление.

— НЕДОСТАТКИ:
Никудышный AI, нелепый сюжет, посредственная музыка, движок еще смотрится, но уже стареет, моделям пехотинцев не хватает полигонов.

ИТОГО 6.5 Новшества не оправдывают глупость врагов, отсутствие видео и нелепость сюжета.

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WORLD WAR II

ЭФФЕКТНО, ИСКРОМЕТНО... НО ТАК ГЛУПО



Текст: Даниил Леви

Признайся, ты ведь наверняка мечтал полетать на настоящем самолете? Да на таком, где не надо нажимать полсотни кнопок, дабы только взлететь, и у которого никогда не закончится топливо. Спешу развеять твои грезы – подобные аппараты ученые еще не изобрели. Зато в компьютерных играх их так много, что ангаров на всех не хватит. Очередная

«леталка» *Blazing Angels: Squadrons of World War II* – яркое тому подтверждение.

■ КОВЕР-САМОЛЕТ

Надеюсь, ты уже смекнул, что суровым реализмом «Ил-2: Штурмовик» тут и не пахнет. *Blazing Angels* – как семнадцатилетняя девица на дискотеке: в голове пусто, зато все прыщики на лице замазаны тройным сло-

ем «штукатурки». Бросишь взгляд – ну просто мисс Вселенная, познакомишься поближе – тупая, как пробка.

Геймплей незамысловат. Ты играешь за командира элитного отряда летчиков «Blazing Angels», который состоит из четырех человек. Компания разбита на 18 миссий, каждая из которых воссоздает ту или иную баталью времен Второй мировой войны. Придется поучаствовать и в Дюнкерской операции 1940 года – помочь эвакуировать английские, бельгийские и французские подразделения, и в Битве за Британию, и в защите американского флота в бухте острова Перл-Харбор. Заглянешь ты и на острова Мидвей, и в такие европейские столицы, как Париж (там можно будет пролететь под Эйфелевой башней!) и Берлин (а тут

Ищи
видеообзоры
на диске!



ЖАНР ИГРЫ

Action

ИЗДАТЕЛЬ

Ubisoft

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Акелла

РАЗРАБОТЧИК

Ubisoft Romania

ПОЙДЕТ

Процессор 1.5GHz, 512Mb
RAM, 3D-ускоритель
(128Mb, pixel shading)

ПОЛЕТИТ

Процессор 3GHz, 1Gb
RAM, 3D-ускоритель
(256Mb, pixel shading)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 16

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.blazing-angels.com


■ Взлетать с авианосца легко.
Впрочем, как и садиться на него.

**РЕВ МОТОРА, СТРЕКОТ ПУЛЕМЕТА,
ВЗРЫВ ТОРПЕДЫ ИЛИ БОМБЫ
И ГУЛ ПЕСЧАНОЙ БУРИ ЗВУЧАТ
ВЕЛИКОЛЕПНО**



О КОМПАНИИ

Румынское представительство Ubisoft существует с 1992 года. Раньше сотрудники студии занимались лишь портированием консольных игр на «персоналки», но в последнее время создают собственные проекты. Из них стоит особо отметить симулятор подводной лодки *Silent Hunter III*.



ФАКТЫ

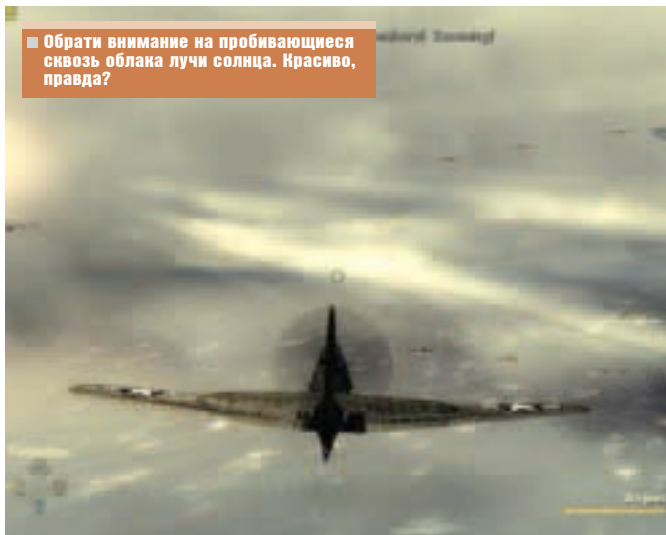
4 пилота в эскадрилье «Blazing Angels»

40 самолетов представлено в игре

18 миссий — длина кампании

200 самолетов я сбил за 3 часа

■ Обрати внимание на пробивающиеся сквозь облака лучи солнца. Красиво, правда?



Их, как я уже упоминал на предыдущей странице, бравого летчика по имени «Ты!» на всем его нелегком пути сопровождают три разудалых молодца: Алеша Попович, Илья Муромец и Добрыня Никитич. Ну, зовут-то их, конечно, иначе, но смысл тот же — богатырские попались ребята, настоящие кошмары для всех Змеев Горынычей Второй мировой войны. Первый — бесстрашный пацан. По любому твоему зову прилетит на помощь и отвлечет на себя надоедливых вражин. Второй — снайпер похлеще Василия Зайцева, запросто уничтожит пару-тройку мерзавцев. Третий — механик «золотые ручки». Если твой самолет поврежден, нажми специальную кнопку, и соратник подскажет, как починить двигатель или потушить горящий хвост на лету. Кажется глупостью, да? А выглядит еще бредовее! Ты просто давишь на четыре клавиши в нужной последовательности и — вуаля! — машина, как новая. Впрочем, ежели все враги давно повержены, можешь летать и подбитым, ведь повреждения никак не сказываются на поведении самолета. Но и это еще не все! Члены эскадрильи бессмертны (кроме капитана, естественно), будто в кон-

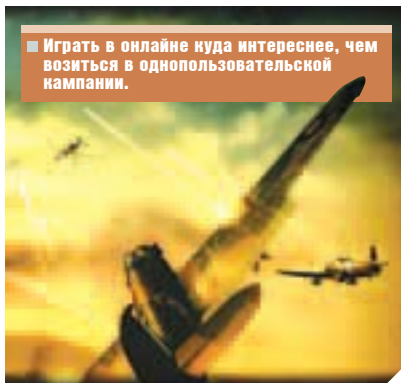


ПРОДОЛЖЕНИЕ БАНКЕТА

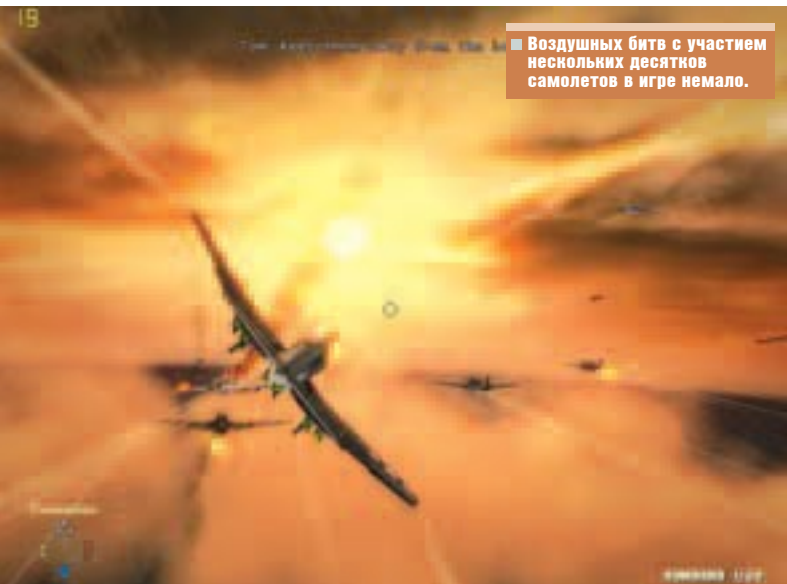
Однопользовательская кампания — не единственный режим в *Blazing Angels: Squadrons of World War II*. Помимо него можно поиграть в так называемые Standalone Modes, включающие в себя коротенький сценарий, дуэль с асом и заурядный воздушный бой, в котором тебе нужно уничтожить определенное количество вражин за отведенное время.

Есть в игре и мультиплеер, насчитывающий аж шесть режимов. Среди них хочется выделить Aces High, где все виртуальные пилоты пытаются подстрелить аса — такого же геймера, как они. Тот, кто первым уничтожит цель, сам становится мишенью для других. В итоге побеждает игрок, который проживет в роли аса больше других (трудная задачка, скажу я тебе!). Если же не хочешь противостоять другим геймерам, можешь проходить миссии из кампании вместе с друзьями — в сетевой части есть и такая возможность.

■ Играть в онлайн куда интереснее, чем возиться в однопользовательской кампании.



■ Воздушных битв с участием нескольких десятков самолетов в игре немало.

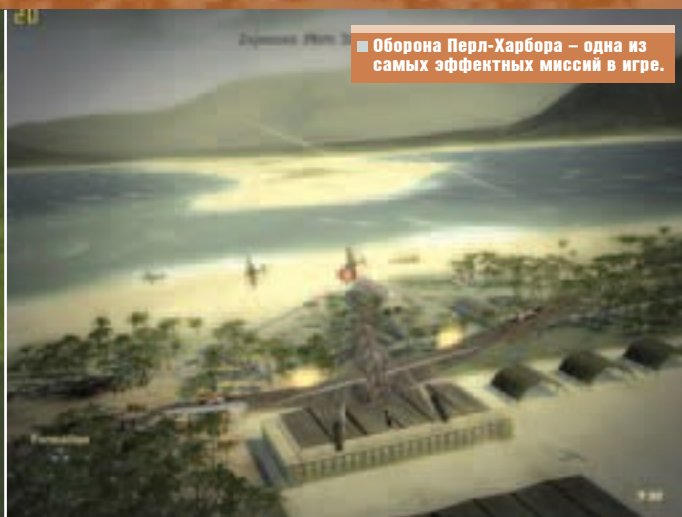


■ Прицел стал красным. Значит, пора давить на гашетку!





■ Видишь, как размазались края картинки? Блур в деле.



■ Оборона Перл-Харбора – одна из самых эффектных миссий в игре.



■ Сброшенные бомбы через несколько секунд вновь появляются на днище самолета.

ИГРАЙ НА ГЕЙМПАДЕ



■ Если желаешь получить от игры максимум удовольствия, используй геймпад. Управлять самолетом с клавиатуры и мышки несподручно, ведь суммарное число задействованных клавиш переваливает за десяток! К тому же, «тетя клавиша» знать не знает о такой функции, как обратная отдача. В общем, не скупись на геймпад. Его покупка точно себя оправдывает, уж поверь. Все еще не веришь? Тогда прочти мою колонку в предыдущем номере.

соле кто-то ввел команду /god-mode! Это значит, что на протяжении всей игры ты можешь почти в любой момент починиться, избавиться от преследования или уничтожить несколько самолетов одной кнопкой. Просто? Я скажу больше – элементарно! Ты просто летишь, отдаешь приказ, стреляешь, сбрасываешь бомбу или торпеду, опять стреляешь, выпускаешь ракету, стреляешь, чинишься, отдаешь очередное поручение, стреляешь, переходишь в следующую миссию.

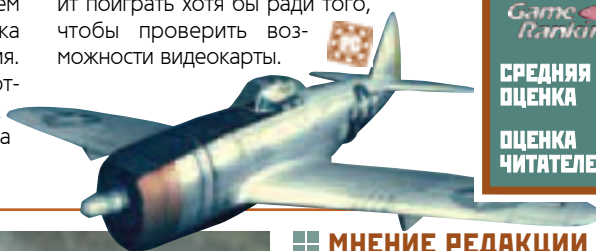
ЯРКАЯ ОБЛОЖКА

Но даже такой монотонный геймплей разработчикам удалось завернуть в блестящую подарочную бумагу и повязать сверху шикарным бантом. Графика – единственное, за что создателям игры стоит отдать должное. Да ты сам посмотри на скриншоты! Прекрасное небо то и дело озаряют лучи заходящего или, наоборот, восходящего солнца, на почти идеальной воде остается «дорожка», если ты пролетаешь в нескольких метрах над морской гладью, завораживающие клубы черного дыма мешают обзо-

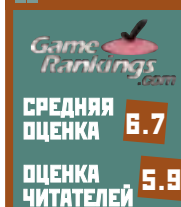
ру, а, попав в песчаную бурю, ты и вовсе не знаешь, куда лететь. Не запомнать в **Ubisoft Romania** и про блур. Стоит разогнать истребитель или совершить вираж, как изображение местами расплывается. Чертовски красиво! На слабенькие модельки самолетов и совсем уж ужасные наземные войска почти не обращаешь внимания. Точнее, не успеваешь присмотреться, ведь и тех, и других стараешься уничтожить на большом расстоянии.

КРАСИВО, НО УНЫЛО

Blazing Angels – это *Call of Duty* в воздухе. Разработчики поставили на эффектность, отодвинув на второй план реализм и геймплей. Что получилось в итоге? Недурной экшен с очень скучной кампанией. В него стоит поиграть хотя бы ради того, чтобы проверить возможности видеокарты.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 5.5
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 7.0

+ ДОСТОИНСТВА:
Эффектная графика, отличный звук, динамичные битвы, заманчивая мультиплеер, богатый выбор самолетов, интуитивный интерфейс.

- НЕДОСТАТКИ:
Завуалированный игровой процесс, неудобное управление с клавиатуры, огрехи в балансе сил, кампания чересчур затянута, глуповатый AI.

ИТОГО 6.5 Неплохой экшен, не имеющий ничего общего с авиасимуляторами.





ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ
КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ

HALF-LIFE® 2

— EPISODE ONE —

VALVE

Source

© 2006 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Half-Life logo, Source, and the Source logos are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are properties of their respective owners.

byka
RUSSIAN AND CEEK
IMPORTERS

EVOLUTION GT

РОЛЕВЫЕ ГОНКИ



Текст: Борис Соколов

Смешение жанров – дело довольно опасное, поскольку никогда не знаешь, что получится в итоге. У одних выходит шедевр, а у других – сущее убожество. Детище Milestone застряло посередине.

■ ЭКСПЕРИМЕНТАТОРЫ

Режим карьеры напоминает настоящую RPG. Прежде чем приступить к соревнованиям, ты должен создать своего персонажа и распределить очки между различными характеристиками. Профессиональные качества каждого гонщика описываются пятью умениями: уверенностью, способностью запугать противника, самоконтролем, выдержкой и сообразительностью. Далее необходимо выбрать одну из команд и подписать

контракт со спонсором. Друг от друга толстосумы отличаются лишь системой начисления бонусных очков. Например, Pepsi Max премирует гонщика за установление рекорда круга или всего заезда, а фирма Megneti Marelli обожает тех, кто аккуратно водит машину – и так далее. Мы посоветуем отдать предпочтение фирме Bosh, которая поощряет за максимальное количество рекордов.

Затем начинается нескончаемая череда состязаний, в ходе которых ты зарабатываешь призовые баллы и всякие полезные предметы: обувь, перчатки, несгораемые комбинезоны, шлемы. Причем все вещи странным образом увеличивают различные характеристики персонажа. Прямо как магические артефакты из *Diablo*!

ВРЕЗАЛСЯ В СТОЛБ? ВРУБИ ПЕРЕМОТКУ ВРЕМЕНИ, И ВОТ ТЫ ВНОВЬ ВХОДИШЬ В ЗЛОПОЛУЧНЫЙ ПОВОРОТ

■ ПЕСКИ ВРЕМЕНИ

Виртуальные гонщики – люди необычайно нервные. Стоит тебе ехать сразу за соперником, как тот не выдерживает натиска (на это указывает специальная полоска) и уступает дорогу. Куда хуже, когда подобный фокус оппонент проделывает с тобой. Сначала из колонок доносится звук учащенного биения сердца. Потом на

ЖАНР ИГРЫ

Racing

ИЗДАТЕЛЬ

Black Bean Games

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

GFI / Руссобит-М

РАЗРАБОТЧИК

Milestone

ПОЙДЕТ

Процессор 800MHz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 2

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.evolutiongt.com

несколько секунд картинка размывается, так что очень трудно разглядеть очертания трассы. Приходится рулить почти вслепую, полагаясь на знание всех изгибов дорожного полотна. Львиная доля подобных «контузий» заканчивается серьезными авариями, после которых вырваться в лидеры ой как непросто. Так что лучше с самого начала оторваться от соперни-



■ Вылет с трассы равносильен поражению.



О КОМПАНИИ

■ Milestone была основана в 1996 году Антонио Фариной (Antonio Farina). Офис компании располагается в Милане. Разработчики зарекомендовали себя как мастера на все руки. После автогонок *Screamer* они занялись мотосимуляторами (сериял *Superbike*), а теперь снова взялись за старое.

ФАКТЫ

33 модели современных автомобилей

5 умений, определяющих уровень гонщика

3 разновидности совместной игры

1 ужасная модель повреждений



■ К сожалению, стартовать всегда приходится с последней позиции.



■ В дождливую погоду из-под колес летит вода.

ков и гнать что есть мочи либо сразу уступить позицию. Классным водителям также доступна фишка под названием *tiger effect*. Больше всего она напоминает управление временем из *Prince of Persia*. Врезался в столб? Врубил *tiger effect*, и вот ты вновь входил в злополучный поворот, но уже знаешь, где тебя поджидает опасность.

НЕ RPG ЕДИНЫМ ЖИВ ЧЕЛОВЕК

Накопление бонусных очков и совершенствование характеристик – дело, конечно, хорошее. Но перед нами, прежде всего, автосимулятор. В *Evolution GT* представлено 33 машины от самых известных производителей: Alfa Romeo, Audi, Chevrolet, Mercedes, Opel, Pontiac, Renault, SEAT, TVR, Volkswagen и Pagani. Модели выглядят неплохо, но до уровня *NFS: Most Wanted* не дотягивают. То же самое следует сказать и про трассы. Разработчики создавали копии центральных районов Берлина, Милана, Лондона, Валенсии и ряда других европейских городов, что, конечно, похвально. Вот только особой детализацией треки похвастаться не могут. Модель повреждения просто ужасна. Столкновения на автомобиле никак не отображают-

ся, просто в один прекрасный момент машина сходит с трассы. В режиме карьеры о скорой поломке предупреждает специальная полоска в левом нижнем углу экрана. А вот в *Quick Race* спасительный указатель отсутствует. Вот и гадай, после какого свидания с заграждением закончится гонка.

МЯСО НАРАСТЕТ

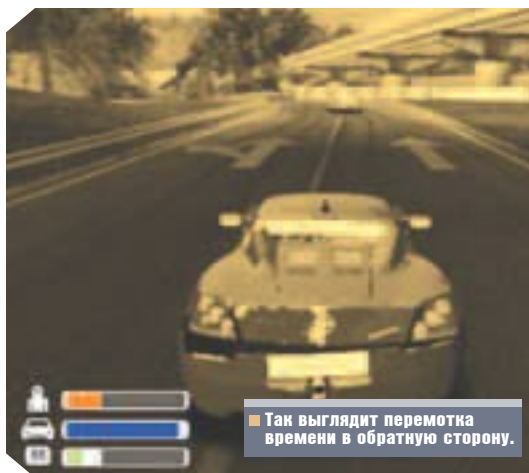
Итальянскую компанию Milestone пока рановато относить к числу авторитетных производителей гонок, но и в аутсайдерах записывать тоже нельзя.

Для того чтобы войти в состав лучших из лучших, создателям *Evolution GT* не хватает опыта и уверенности в собственных силах. Идеи у разработчиков неплохие, а вот реализация слегка хромает.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com	
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	5.0
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	8.0



■ Так выглядит перемотка времени в обратную сторону.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■ 7.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■ 6.0

+ ДОСТОИНСТВА:
Гоночный симулятор с ролевыми элементами уже сам по себе интересен, стильные музыкальные композиции, разнообразные трассы.

- НЕДОСТАТКИ:
Неправдоподобная модель повреждений, скудное музыкальное оформление, управление машинами с клавиатуры очень трудно – нужен руль.

ИТОГО 6.5 Мало кто решается скрестить гонку и RPG. У Milestone получилось!

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

ХРОНИКИ ЗАБОЙНОГО ОТДЕЛА



Текст: Андреяно Теодороне

«Рыжий-рыжий, конопатый, убил дедушку лопатой» – так и хочется употребить эту старую детскую дразнилку в отношении главного героя *Condemned: Criminal Origins*. И хотя агент ФБР Итан Томас – брюнет, и веснушек на его лице нет, факт остается фактом – за время опасных приключений в мире игры он прикончит лопатой не одного

дедушку. И не только дедушку. И не только лопатой...

В последнее время компанию Monolith так и тянет на страшилки. И если в *F.E.A.R.* хоррор-элементы лишь гармонично дополняли отменный экшен, то *Condemned* американская студия преподносит как чистокровный survival horror. И знаешь, сперва игра действительно

пугает всеми возможными способами: мрачными декорациями, леденящими душу звуками, жуткими врагами... Но это только поначалу.

■ КТО ПОДСТАВИЛ АГЕНТА ТОМАСА?

Итак, представь себе недалекое будущее. Эпидемия неизвестного вируса косит сотни людей, а по улицам шную невменяемые оборванцы. На фоне всего этого безобразия агент ФБР Итан Томас вместе с коллегами ловит особо изощренного маньяка. Психопат уже загнан в ловушку, остается его только повязать – но вот незадача, подонки ухитряются пристрелить напарников главного героя из табельного оружия Томаса. На Итана падает подозрение в убийстве двух офицеров полиции, и ему ничего не остается

делать, как самому, уже в одиночку, продолжить охоту на настоящего убийцу.

■ БОМЖТАУН

Если бы Итан заранее знал, чем обернется погоня за преступником, он бы ни за что не согласился на эту авантюру. Места, где происходят события игры, необычайно темны и опасны: заброшенные офисы, заводы и магазины просто кишат обезумевшими оборванцами. Буквально из-за каждого угла на героя насккивают угрюмые бомжи, вооруженные досками, кувалдами, лопатами, топорами и другими подручными средствами. Некоторые даже носят при себе пистолеты, револьверы и дробовики. Отчаявшиеся бродяги очень

ИЗ-ЗА КАЖДОГО УГЛА НА ГЕРОЯ НАСКАКИВАЮТ БОМЖИ, ВООРУЖЕННЫЕ ДОСКАМИ, КУВАЛДАМИ И ЛОПАТАМИ

Ищи
видеообзоры
на диске!



ЖАНР ИГРЫ

Survival horror

ИЗДАТЕЛЬ

SEGA

РАЗРАБОТЧИК

Monolith Productions

ПОЙДЕТ

Процессор 1.5GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.5GHz,
1Gb RAM, 3D-ускоритель
(256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

[www.sega.com/gamesite/
condemned/](http://www.sega.com/gamesite/condemned/)

■ Дай я шепну тебе
кое-что на ушко...





О КОМПАНИИ

■ Monolith Productions была основана в октябре 1994 года в городе Кирклэнд (штат Вашингтон). За время своего существования компания выпустила множество первоклассных игр: *Shogo: Mobile Armor Division*, *Septerra Core*, диологию *Blood*, обе части *No One Lives Forever*, *Alien vs. Predator 2*, *TRON 2.0*, *F.E.A.R.*



ФАКТЫ

11

мрачных
уровней

2

убийства вменяют
главному герою

1

разряд шокера решает
исход любого боя

1

оружие можно
носить с собой



■ С помощью спецприспособлений Итан может отыскать даже самые незаметные улики.

агрессивны – порой, они даже нападают друг на друга. «И не таких пачками валили!» – наверняка воскликнешь ты. Возможно, но в абсолютном большинстве экшенов герой таскал с собой целый арсенал огнестрельного оружия. В *Condemned* же стволы попадаются крайне редко.

Запасные боеприпасы противники почему-то не носят, а на уровнях их днем с огнем не сыщешь. Сбереечь патроны для «особых случаев» не получится – коп может иметь при себе максимум одно оружие. Что ж, вполне достоверно, но удивляет другое. Итан не умеет прыгать и вынужден обходить за

пол-уровня даже такие мелкие препятствия, как турникет или диван. Также он не способен бегать дольше семи секунд – с такими данными не то что в ФБР, даже в сборную школы по футболу не возьмут. Наконец, как уже отмечалось, главгерой не может переносить более одного вида оружия – как же тогда он умудряется таскать огромный набор всяких приспособлений для сбора улик? Но эти приборы – тема для отдельной главки.

ЭКСПЕРТИЗА В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ

Преследуемый маньяк оказывается довольно прытким типом и ускользает всякий раз, когда его поимка кажется делом решенным. Но Итан не перестает выходить на верный след, ибо ему активно помогает девушка из Агентства. По видеofону она передает главному герою кучу ценной информации, а также анализирует найденные им материалы.

С помощью различных приспособлений Томас обнаруживает следы крови, отыскивает дохлых ворон (своеобразные бонусы в *Condemned*), снимает следы и отпечатки, делает фотографии. К счастью, тебе не при-



ЛОПАТА КАК ОТМЫЧКА

В *Condemned: Criminal Origins* думать не нужно вообще. Все головоломки сводятся к поиску предмета, с помощью которого следует разнести дверь или взломать замок. В первом случае приходится искать пожарный топор, а во втором – кувалду, лом или лопату (зависит от типа замка). Возвращаясь к поднятому в статье вопросу о странных задумках разработчиков, хочется заметить: и тут **Monolith** всех удивила! Скажем, электронные замки можно сносить только лопатой, а не ломиком. Но еще смешнее ситуация обстоит с разбиванием деревянных дверей – почему-то сделать это можно исключительно пожарным топором, хотя, казалось бы, здоровенная кувалда подходит для этого дела не хуже. Вот и приходится обшаривать каждый закоулок, дабы отыскать нужное орудие и пройти через очередную преграду. Уже на втором-третьем уровне такие условности начинают здорово раздражать.



■ Порой игрока может напугать даже его собственная тень. Световые эффекты в *Condemned* получились на славу.



■ Кто бы мог подумать, что через мгновение преступник завалит двух вооруженных полицейских?



■ В игре полным-полно оружия ближнего боя – есть даже такая экзотика, как рука манекена.



■ Шокер способен вывести из строя любого врага.



■ Сцена с движущимся поездом – один из самых классных моментов в игре.



■ Когда в огнестрельном оружии кончаются патроны, врагов можно дубасить прикладом.

дется, согнувшись в три погибели, исследовать каждый закоулок – игра сама сообщит, что и как нужно сделать. Приятный элемент, вносящий разнообразие в скучный процесс истребления всего и вся.

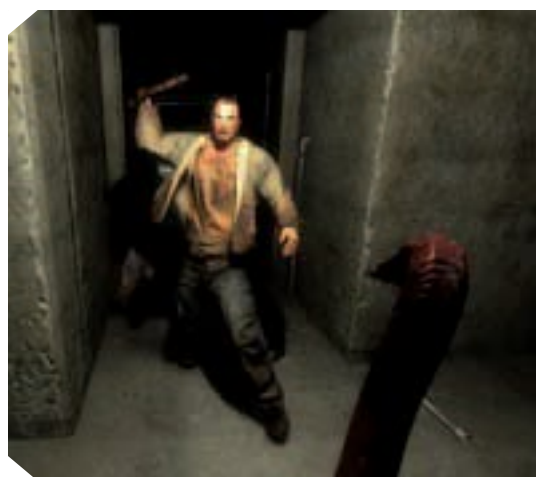
Почему скучный? Да потому что все бои похожи друг на друга как две капли воды. Врагов много, и берут они числом, а не умением. Кроме того, у главного героя всегда есть при себе универсальное оружие победы – шокер, который выводит любого противника из строя на несколько секунд. За это время ты успеешь прикончить слабого неприятеля или хорошенько побить сильного. Шокер довольно быстро перезаряжается (для него не нужно искать аккумуляторы), так что подобным способом можно отправлять в ад любого супостата. Столь читерское приспособление делает Итана практически непобедимым.

Также любой игрок довольно быстро освоит тактику «подбежал – ударил – поставил блок – отбежал». Поверь, она срабатывает почти всегда... Ощущение страха улетучивается мгновенно, ведь бояться нам по сути некого.

■ КРОВАВАЯ РУТИНА

На первых порах игра производит приятное впечатление, однако уже к четвертому уровню (а их всего десять) от нее начинаешь уставать. Новое творение Monolith страдает той же болезнью, что и предыдущее. Как и в F.E.A.R., уровни убого обставлены и походят друг на друга как овечка Долли на свою сестру Молли. Но если «С.Т.Р.А.Х.» при этом выезжал на кинематографичности сражений и чертовски умных вра-

гах, то в Condemned ни того, ни другого попросту нет. Все эти темные коридоры, толпы бомжей, примитивные головоломки из серии «найди лопату, чтобы сбить замок» мгновенно наскучивают. К середине прохождения я вообще стал носиться с топором наперевес за несчастными бродягами и гонять их по всем углам, дабы поскорее закончить игру и посмотреть концовку. А это уже, сам понимаешь, никакой не survival horror, а бессмысленное месиво.



■ ФИЛЬМ ПО ИГРЕ?



■ Не так давно в сети появилась информация о том, что компания Warner Brothers собирается экранизировать *Condemned: Criminal Origins*. Отметим, что это не слух родом со второсортного игрового портала. Сие заявление (пусть и неофициально) сделал приближенный к знаменитой киностудии человек. Правда, о сроках выхода фильма и команде, работающей над ним, пока что ничего не известно.

■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ



■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 6.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Закрученный сюжет, множество видов оружия, несколько по-настоящему страшных моментов, неожиданная концовка, харизматичный герой.	- НЕДОСТАТКИ: Геймплей чрезвычайно однообразен, примитивный дизайн уровней, тупые враги, читерская боевая система, посредственная графика.
---	--

ИТОГО 6.5 Мрачное и кровавое мочилово. Нестрашное и быстро надоедающее.

EMERGENCY 4

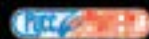
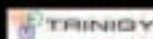
СЛУЖБА СПАСЕНИЯ 911



МИЛЛИОНЫ ЖИЗНЕЙ В ВАШИХ РУКАХ



САМАЯ ДОСТОВЕРНАЯ RTS О РАБОТЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ



© 2006 Promoton Software GmbH, alle Rechte vorbehalten. Das Sixteen Tons Entertainment Logo und das Emergency 4 Logo sind eingetragene Warenzeichen der Promoton Software GmbH. Take Two Interactive Software und das Take-Two-Logo sind Warenzeichen von Take Two Interactive Software. © 2006 Trinity GmbH. Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Entwickelt von Sixteen Tons Entertainment. Veröffentlichung durch Take Two Interactive. Alle Rechte vorbehalten. Innovationen und Druckfehler vorbehalten. © 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «РуссОбит-Публикатор». Все права защищены. www.russobit.ru Оператор: (495) 811-10-11, 867-15-81; office@russobit.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел. (495) 811-82-83, e-mail: support@russobit.ru, а также на форуме сайта «РуссОбит-Мир»: www.russobit.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы

РЕЦЕНЗИЯ | KEEPSAKE

KEEPSAKE: ТАЙНА ДОЛИНЫ ДРАКОНОВ

ДЕТСАДОВСКИЙ ТРИЛЛЕР



Текст: Андрей Первый

Создавая адвенчуру *Keepsake: Тайна Долины Драконов*, сотрудники студии Wicked Studios решили поучить игрока уму-разуму и так этим делом увлеклись, что даже не заметили, насколько скучным и бестолковым получилась сюжет.

■ ОДНА В ТЕМНОТЕ

А все так хорошо началось. Миловидная девушка приезжает учиться на волшебницу в древнюю магическую академию Драгонвейл. Выслушав занудную лекцию об управлении (увы, отказаться нельзя), Лидия стучит в огромные ворота и... не получает ответа. В безлюдных залах царит гробовая тишина. Где же Дамблдор, Снегг и Добби? Где, в конце кон-



цов, хоть один Гарри Поттер? Немного побродив, героиня разыщет единственную живую душу – говорящего волка Зака. Вместе они должны разузнать, куда же пропали ученики и преподаватели.

Задача не так проста, как кажется на первый взгляд. Все механизмы отключены, двери запечатаны, а проход в башни охраняется свирепыми стражами. Придется засучить рукава, разгадать принцип работы сложных устройств и починить их. А заодно пройти вступительные экзамены, ведь абитуриентов не жалует даже пустая школа.

Казалось бы, замечательный расклад

для драматичной истории, полной интриг и загадок. Не тут-то было. Вместо детектива сотрудники Wicked Studio подсовывают нам дурно написанный женский роман. Спасибо, что хотя бы вычеркнули из него постельные сцены. Сопливые девичьи переживания Лидии быстро набивают оскомину, а ее неуемный оптимизм и писклявые радостные восклицания по делу и

без дела навевают глубокую тоску. «Ах, прости, что мы должны еще раз пройти через мост!», «Ох, в этой комнате я впервые встретилась с Селестой, это было так чудесно!», «Ух, какие цветочки!», «Ай, этот портал переливается всеми цветами радуги, вот бывают же чудеса на свете!» Ты когда-нибудь играл в *Nancy Drew*? Тогда знаешь, о чем речь. Даже шут-

Если после трех «звонков другу» ты не сможешь решить мудреную задачку, игра предложит ее пропустить



■ Местная композиция «Дружба народов».

Ищи
видеообзоры
на диске!



ЖАНР ИГРЫ

Adventure

ИЗДАТЕЛЬ

Adventure Company

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Акелла

РАЗРАБОТЧИК

Wicked Studios

ПОЙДЕТ

Процессор 1GHz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (32 Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 1.2GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (64 Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.keepsakegame.com



■ Wicked Studios основана в 2002 году в Монреале (Канада), а *Keepsake* – ее дебютный проект. На сайте студии опубликована новость, что на шестых Квебекских предпринимательских соревнованиях Wicked взяла главный приз в категории «Технологические и технические инновации».

ФАКТЫ

1 безлюдная школа магии

2 главных героя

31 незамысловатая головоломка

1 прядь волос Лидии
красного цвета



■ Придется изучить основы астрономии.



ливые перебранки с трусоватым Заком, так забавляющие поначалу, ближе к середине игры начинают раздражать. Хуже всего, что диалоги нельзя пропустить, ведь к каждой фразе привязана определенная анимация. И пока она не кончится, разговор не считается завершенным. Аналогично не «проматываются» ролики с тоскливыми воспоминаниями о прошлом Лидии. Похоже, сценаристы сделали все возможное, чтобы усыпить несчастного игрока. Чуть-чуть отвлечься от пресного сюжета позволят головоломки. Вот где раздолье для пытливых умов! Хотя сложных математических и логических задачек почти нет. А еще больше упрощает дело встроенная система подсказок. Если после трех «звонков другу» ты не сможешь решить мудреную задачку, игра предложит ее пропустить.

**КРАСИВО,
НО СКУЧНО**

Недурно поработали художники. По сравнению с роскошным Драгонвейлом киношный Хогвардс из «Гарри Поттера» выглядит жалкой коношней для провинциалов. Повсюду величественные статуи и гобелены, пол и потолок отделаны великолепной мозаикой, тут и там виднеются причудливые порти-

ки и барельефы. Магические лампы источают мягкий свет, в бассейне плещутся рыбки, восстановленные машины мирно жужжат и вращаются по одному из введомым законам. Сразу видно, что это настоящая школа чародейства и волшебства, а не британский каземат для очкастых выскочек со шрамом. К сожалению, смотреть и слушать здесь – куда приятнее, чем передвигаться. Бесконечные лестничные пролеты, длиннющие коридоры, ненужные комнаты и балконы нас заставляют пройти не один десяток раз. Как тут не посотевать на отсутствие системы быстрого пере-

мещения? Сделали бы хоть смену экрана по двойному клику – нет и ее!

ТОЛЬКО ДЛЯ ДЕВОЧЕК

Keepsake лучше всего подойдет детям младшего возраста и жеманным первоклассницам. Если твоя душа полна цинизма и ей чужды наставления о любви к ближнему, лучше всего отказаться от покупки. Никакие головоломки и картинки не спасут от скуки и тоски по убитому впустую времени. Ну а разработчикам из студии Wicked мы советуем подыскать толкового сценариста.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings
.COM

**СРЕДНЯЯ
ОЦЕНКА** **7.1**

**ОЦЕНКА
ЧИТАТЕЛЕЙ** **7.3**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	6.0

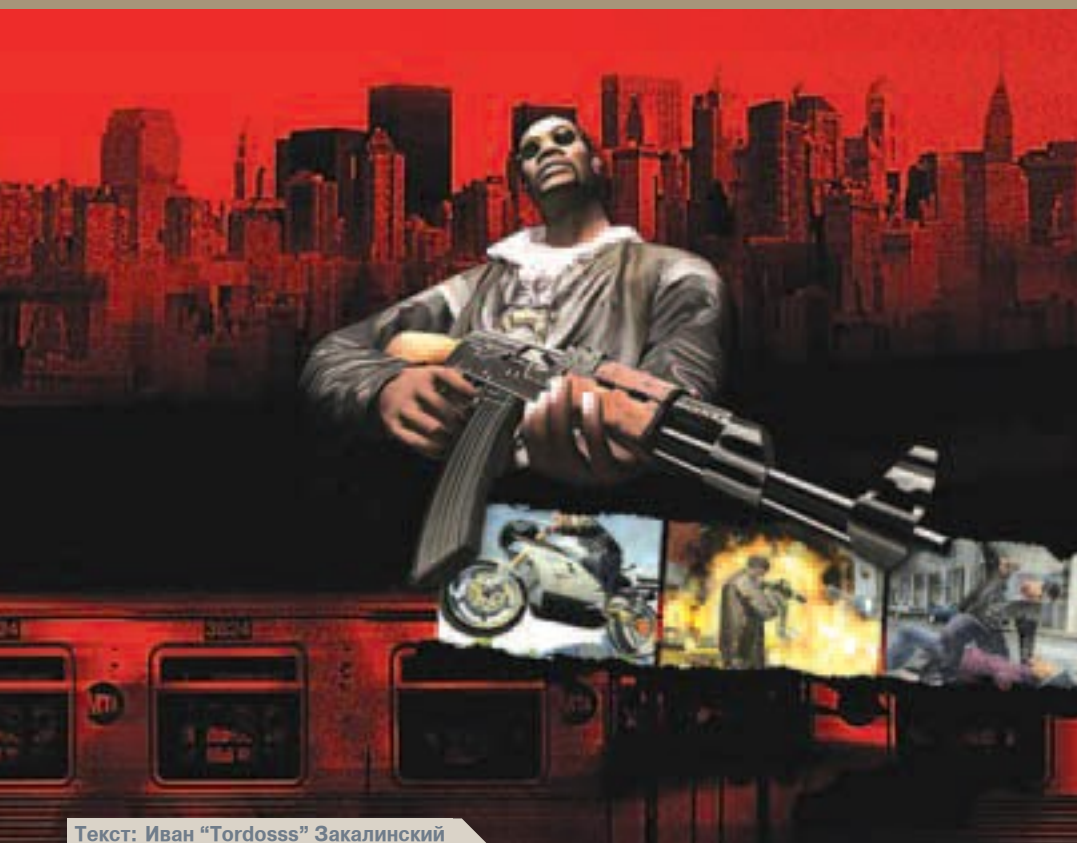
ДОСТОИНСТВА: Занятные головоломки увлекают не на шутку, великолепные пейзажи радуют глаз, приятная музыка скрашивает нудную беготню по игровому миру.

НЕДОСТАТКИ: Скучный сюжет быстро надоедает, диалоги перенасыщены нудными нравоучениями, экраны не переключаются по двойному клику мышки.

ИТОГО 6.5 Все бы ничего, да сценарий подкачал. А ведь авантюры славятся именно сюжетом!

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

И СНОВА ОСЕЧКА



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский

Вот уже второй раз *True Crime* портируют на PC и второй раз неудачно. Вряд ли кому приглянется *New York City*, когда есть гениальная *GTA: San Andreas*...

Главный герой новой *True Crime* – чернокожий коп по имени Маркус. До службы в полиции он частенько являлся с преступниками всех мастей. Оно и немудрено, ведь его отец был крупным криминальным авторитетом, почти как Капоне или Япончик, и всячески поощрял увлечение сына. Но однажды папашу подставили его же подчиненные, и он надолго загремел за решетку. Отомстив предателям, Маркус решил не идти по стопам родителя и записался в полицию. Собственно, его службе в органах и посвящена игра.

■ ПЕТРОВКА СТРИТ

Первым делом мы попадаем в полицейский участок. Здесь фараону выплачивают зарплату, продают тачки и спецприемы. Честно говоря, тратить деньги тут бессмысленно, ведь, выйдя на улицу, можно позаимствовать у граждан любое авто, ствол отобрать у преступников, ну а спецприемы не нужны и даром – зачем вертеть машину волчком, когда враги сами бросаются под колеса?

Из участка герой выходит на улицы Нью-Йорка. Конечно, в *True Crime* воссоздан не весь город, а только Манхеттен, но и он, по меркам компьютерной игры, просто огромен. Чтобы доехать из одного конца района в другой, потребуется уйма времени, поэтому лучше всего воспользоваться подземкой или такси.

ОХОТА НА ПЬЯНЫХ ВОДИТЕЛЕЙ, ПОГОНЯ ЗА ПСИХОМ, КОТОРЫЙ ЗАХВАТИЛ АВТОБУС, - РАЗНООБРАЗИЕ ЗАДАНИЙ ВПЕЧАТЛЯЕТ

Ищи
видеообзоры
на диске!



ЖАНР ИГРЫ

Third-Person Action

ИЗДАТЕЛЬ

Aspyr Media

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Бука

РАЗРАБОТЧИК

Luxoflux

ПОЙДЕТ

Процессор 1.7GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Три CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

truecrime2005.com

Во время передвижений по городу нашему герою постоянно поступают сведения о совершающихся на улицах преступлениях. Охота на пьяных водителей, погоня за психом, захватившим автобус, обезвреживание пироманьяка – разнообразие заданий впечатляет. Кроме того, можно просто бродить по улицам и обыскивать прохожих – среди них частенько встречаются

ся наркоторговцы и контрабандисты.

Как видишь, задумка довольно неплохая. А вот исполнение хромает на обе ноги. Не удивляйся тому, как ездят по дорогам машины, как они подлетают к небу на малейшей кочке, как уходят в занос от легкого тычка в заднее крыло. В мире *True Crime* действуют свои физические законы. А здешние водите-





О КОМПАНИИ

■ Компания Luxoflex работает на рынке видеоигр уже довольно давно, однако ни одного по-настоящему удачного проекта так и не сделала. Основные надежды студия возлагает на консоли, а для PC она разработала лишь серию *True Crime* и детскую аркаду по мультфильму *Shrek 2*.

ФАКТЫ

1 главный герой, похожий на рэпера

1 выстрел в воздух – и любая машина твоя

1 сохранение на миссию

2 раза на мусоровозе гоняла проститутку



■ После пяти минут езды по здежнему Нью-Йорку хочется удавиться от скуки.



■ Мини-игра с допросом подозреваемых проста как дважды два.

ли – это вообще отдельный разговор. Во-первых, у них есть наглая привычка появляться из ниоткуда в пяти метрах от Маркуса. Во-вторых, они частенько не обращают внимания на светфоры и сирену. Ну и в-третьих, время от времени владельцы машин зачем-то таранят полицейское авто или просто раскатывают главного героя под гуляш. А видел бы ты, что творят пешеходы! Они также материализуются из воздуха и нередко мутируют из одной модели в другую прямо на глазах у Маркуса – зрелище не для слабонервных.

УЖАС НЬЮТОНА

За что следует поблагодарить разработчиков, так это за скоротечность игры. Сюжетных миссий немного и проходятся они очень быстро. Недолго длятся и случайные перестрелки с уличными бандитами. Благодаря тому, что пушки наводятся на противников автоматически, замочить дюжину-другую вооруженных супостатов не составит никакого труда. А в случае чего, здоровье копа помогут восстановить разбросанные повсюду аптечки. Жаль, что сохраняться можно только после очередной сюжетной миссии. Если после ее завершения ты успел арестовать кучу

преступников и собрать море улик, но вышел из игры, все успехи канут в Лету. А все потому, что *True Crime* разрабатывали специально для приставок. О консольном прошлом напоминает и графика. Серые, невзрачные улицы, кустарные модели персонажей и машин, мутные текстуры, размазанные по однообразным коробкам, которые здесь называют домами, – так, по мнению разработчиков, выглядит Нью-Йорк. Зато в скриптовых сценках персонажи отлично анимированы и озвучены, а некоторые перестрелки настолько динамичны, что напоминают настоящий голливудский

боевик. Выпущенные из ствола пули прошивают насквозь деревянные шкафы, взрывают бочки с горючим, с характерным шлепком попадают в тела врагов – прямо как в фильмах знаменитого режиссера Джона Ву. Но на одних спецэффектах все равно не выедешь. New York City отчаянно пытается казаться качественным боевиком, претендующим на славу *Grand Theft Auto*, но тщетно. Второй раз мы получаем посредственную игру, которую, спустя рукава, портировали на PC. Надеемся, третью попытку разработчикам не дадут.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 5.6
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 3.8



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 6.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 6.0

+ **ДОСТОИНСТВА:**
Много интересных побочных миссий, зрелищные спецэффекты, функция автоприцеливания значительно облегчает борьбу с преступностью.

– **НЕДОСТАТКИ:**
Однообразный игровой процесс, множество мелких ошибок, однообразные реплики пешеходов, неудобные меню, главный герой непохож на копа.

ИТОГО 6.0 Чуть лучше, чем первая часть. Но соперничать с *GTA* рановато.

ФОРД СТРИТ РЕЙСИНГ (FORD STREET RACING)

ТАКИЕ «ФОРДЫ» НАМ НЕ НУЖНЫ

О КОМПАНИИ

■ Razorworks была образована в 1996 году. Первое время сотрудники компании создавали вертолетные симуляторы, а затем принялись клепать простенькие гоночки.

ЖАНР ИГРЫ

Racing

ИЗДАТЕЛЬ

Empire Interactive

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК

Razorworks

ПОЙДЕТ

Процессор 1GHz,
128Mb RAM,
3D-ускоритель (32Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2,4GHz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

2

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.fordstreetracing.com



Текст: Борис Соколов

Похоже, при создании *Ford Street Racing* разработчики действовали по следующему принципу: вбухать все накопленные средства в приобретение дорогой лицензии, а дальше хоть трава не расти.

Читатель, будь бдителен! Гарантии качества фирмы Ford Motor Company не распространяются на одноименную игру!

Тебя ожидает далеко не передовая графика, никудышная модель повреждений и средненькое звуковое сопровождение. Несмотря на присутствие в названии слова Street, никаким «стритрейсингом» здесь и не пахнет. Ночной город, сотни крутых тачек, полуголые девицы, неоновые подсветки днищ, тюнинг гоночных машин и тому подобные прикрасы оста-

лись за бортом. Есть лишь аркадные заезды. Да и то, часть из них проходит за пределами города на широких шоссе. В творении *Razorworks* тебе доступно 18 авто. Среди них нашлось место как «старичкам» конца 70-х годов прошлого столетия (Mustang GT, Capri Mk 1 RS2600), так и новенькому Ford GT. Друг от друга машины отличаются не только внешним ви-

дом, но и поведением на трассе. Одни во время крутых поворотов за счет веса хорошо держатся на дороге, но зато медлительны. Другие мчатся с огромной скоростью, но их заносит на виражах. Увы, на этом различия заканчиваются.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	5.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	5.0
ИНТЕРФЕЙС	6.0

+ ДОСТОИНСТВА: Различные модели автомобилей марки Ford, красивые пейзажи, некоторые соревнования проходят по якобы точным копиям улиц Лос-Анджелеса.

- НЕДОСТАТКИ: Городские массивы навевают уныние и тоску, на трассах шум работающих моторов сливается в единый протяжный вой, физика машин просто ужасна.

ИТОГО 5.0 В компании Ford стыдят со стыда, когда увидят, какой получилась игра.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 1.0



■ Пешеходам здесь лучше не появляться.

B. Sokal

PARADISE

НОВЫЙ ШЕДЕВР БЕНУА СОКАЛЯ, НЕПРЕВЗОЙДЕННОГО МАСТЕРА ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИХ ИГР




White Birds


ND
GAMES


Micro
Application

PC CD-ROM

© 2006 WHITE BIRDS PRODUCTIONS. © 2006 MICRO APPLICATION. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (495) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru, www.nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8 (450) 336-73-73, 8 (4482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

РЕЦЕНЗИЯ | PLAYBOY: THE MANSION – PRIVATE PARTY

PLAYBOY: THE MANSION – PRIVATE PARTY

КАК РАЗВЛЕЧЬ ТОЛСТОСУМОВ



О КОМПАНИИ

■ Компания Minerva, ранее носившая название Cyberlore Studios, в основном специализируется на разработке игр для обучения торгового персонала.

ЖАНР ИГРЫ

Life Sim

ИЗДАТЕЛЬ

Groove Games

РАЗРАБОТЧИК

Minerva Software

ПОЙДЕТ

Процессор 800MHz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.4GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

groovegames.com/Games/PlayboyTheMansion/index.php



Текст: Георгий Курган

Адд-он *Private Party*, очевидно, появился в рамках программы «Каждому посредственному клону *The Sims* по блеклому дополнению».

Вместо того чтобы развить единственную оригинальную идею игры – издательство журнала – разработчики предлагают нам заняться организацией VIP-тусовок. Специально для

этих целей появились три новых типа вечеринок: тропическая, древнегреческая и в стиле хеллоуин.

Тусовки проходят следующим образом: толпа богатеньких кутил (до двадцати человек) приходит на специально отведенный участок и начинает веселиться за чужой, естественно, счет. Мы же в роли Хью Хефнера – издателя журнала Playboy –

должны следить за тем, чтобы гости не скучали, а в случае чего развлекать их задушевной беседой. С мужчинами можно поговорить о бизнесе и покурить сигары, ну а с дамами... гм... тоже неплохо провести время. Успех празднества измеряется символическими синими пузырьками, за которые можно покупать различные предметы и открывать новые типы вечеринок.

Private Party – проходное дополнение. Впрочем, если тебе понравилась оригинальная игра, то и эта поделка, скорее всего, придется по душе. В противном случае лучше приберечь деньги на более стоящую игру.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 6.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 5.0

+ **ДОСТОИНСТВА:**
Новые костюмы, предметы и вечеринки, грудастые девицы в откровенных нарядах, приятная музыка, старина Хью в любимом халате.

– **НЕДОСТАТКИ:**
Игры с такой графикой выходили четыре года назад, запутанная система подсказок, ни одного существенного нововведения, монотонная озвучка.

ИТОГО 5.0 Игра получает главный приз в номинации «Самое заурядное дополнение».



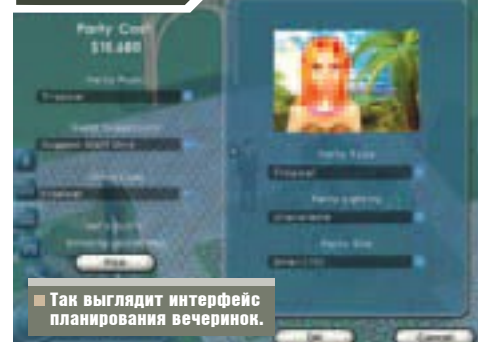
■ Этим девушкам явно есть о чем побеседовать...

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **6.0**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **3.0**



■ Так выглядит интерфейс планирования вечеринок.

КАРТИНКИ

отправь код
на номер 3120

60177713



65076713



64134713



64709713



60769713



62278713



65593713



62313713



63155713



64013713



66941713



66325713



63997713



64816713



67046713

АНИМАЦИЯ

отправь код
на номер 3120

62249713



65851713



66760713



64355713



64354713

ИГРЫ

отправь код
на номер 3130

Naughty professor

Озорной Профессор известен своим ужасным отношением к детям. Он незаслуженно оставил 2х девочек - Мону и Кели - после уроков на дополнительные занятия. Помоги Озорному Профессору подкупить девочек, чтобы он случайно не узнал директор школы!



12091713

Трансформер

Ощути себя настоящим трансформером с электронным интеллектом, мощным оружием и способностью изменять форму в воде, на суше и в воздухе. Перед твоими глазами разворачиваются бои за выживание роботов. Твоя задача быть совершенным механизмом в боях с подобными.



12332713

S.T.A.B.

Новая потрясающая стрелялка с очень красивой графикой. В 2008 году под предлогом восстановления демократии вероятный противник пытается скрытно высадить десант на Российской границе. Ты - командир подразделения на данном участке.



11693713

Dracula

Трёхмерный лабиринт по мотивам книги. Вам предстоит выбрать из замка знаменитого графа Дракулы, мирные обитатели которого каждую ночь превращаются в кроваво-жадных вампиров. Мало убить самого вампира, для победы необходимо уничтожить гроб.



12318713

Slot Machine

Все как в стандартном "одноруком бандите". Дергаешь ручку, вращаются панельки. Ты можешь выбрать 3 варианта - сделать свою ставку, ва-банк, или дернуть ручку еще раз.



11908713

Worlds deadliest stunts

Добро пожаловать в «Мировые Смертельные Трюки»... это - когда полет настолько высокий, что кровь стынет, глазные яблоки вот-вот выскочат, волосы - дыбом стоят, нервы - на пределе, сердце - готово разорваться в любой момент, суставы - хрустят, ...это риск!



12105713

ВИДЕО

отправь код
на номер 3130

67268713



67328713

БОНУС

Java-приложение «Jolly.ru» избавляет вас от утомительной необходимости каждый раз вводить код-идентификатор покупки (например, игры или мелодии) и отправлять его при помощи sms.

отправь код
на номер

3120

МЕЛОДИИ

РЕАЛТОНЫ

48786713 Нисилил, патамушта букавак многа Сижу за решеткой в темнице сырой... 48855713
47979713 Командир, к вам гонец с сообщением... Бросайте школу, она не товарищ... 47938713
47964713 Внимание, в нас попали боевой СМСкой... Телефонная истерика сматами... 48627713
47542713 Вставай, пока тебя девушка не застукнула! Улыбайся, завтра будет хуже... 48205713
47093713 Йоу, чувак, звонит твоя трубка (RnB - mix) Помогите! Помогите, помогите! 48873713
46376713 Шеф, алле! Это я - мобильник (пар. Папанов) Просыпайся, телки ждут! 47026713
48785713 Накурился в хлам и набаянил тебе эсэмску Кросавчег, бири трубку! 48784713
48063713 Эй, люди! Гляньте на мою хозяйку. Сам тащусь! Баяннн, но свежий! 48781713
46449713 Век воли не видать, братан, ответь за все! (бандито) Полоскание горла 48251713
48049713 Все умолкли! Хозяин с президентом базарить будет! Дикий смех 49090713
47521713 Просыпайся, животное! Поезд на Бобруйск уже подан! Шимпанзе 48232713
46482713 Стоять бояться. Кто такие? Сколько лет? Почему не в армии? Петух 49206713
47570713 Эй ты, корова! Бегом на зарядку! Думаешь, похудела во сне? Лев 49197713

ПОЛИФОНΙΑ

48705713 7Б - Осень Спят усталые игрушки (к ТВ передаче Спокойной ночи, малыши) 46767713
47386713 Jingle bells Валерий Меладзе и ВИА ГРА - Притяженья больше нет 48390713
47122713 K-Marco - Crazy В.Бутусов и гр. Ю-Питер - Девушка по городу идет 48417713
49288713 Каста - Сестра Если б я был султан из к/ф "Кавказская пленница" 48725713
47137713 Smash - Мечта Николай Басков и Таисия Повалий - Отпусти меня 49212713
49289713 Звери - Для тебя Прекрасное далеко (из к/ф Гостя из будущего) 47134713
48928713 Масква - 7 этаж Tomas Nevergreen - Since you've been gone 49113713
46571713 J-Five - Find a way Пусть бегут неуклюже (из м/ф Чебурашка) 46758713
47176713 Земфира - Искала Дима Билан - Я так люблю тебя (ремикс) 48553713
49218713 Глюк:)za - Москва Мария Ржевская - Когда я стану кошкой 48500713
47425713 Чичерина - Ту лу ла Arash и Блестящие - Восточные сказки 49208713
49223713 t.A.T.u. - All About Us Кристина Орбакайте - Перелетная птица 48911713
48714713 Жасмин - Дольче вита Андрей Губин и Краски - Те кто любит 47422713
48828713 Los del Rio - Macarena Ночные Снайперы - Катастрофически 47314713
49110713 Pain - Shut your mouth Дюна - Привет с большого бодуна 47684713
47658713 Виа Гра - Бриллианты Justin Timberlake - Cry me a river 48883713
49215713 Серера - Король ринга Мультфильмы - За нами следят 47312713
48425713 Народная - Цыганочка Максим Фадеев - Беги по небу 47304713
47321713 Катя Лель - Муси-Пуси Гости из будущего - Ты где-то 49216713
49224713 Банда - Плачут небеса Чай вдвоем - День рождения 47689713
48701713 Тотал - Бьёт по глазам Другие правила - Летит! Беги! 47142713
48721713 Би-2 - Скользкие улицы Блестящие - За четыре моря 47237713
49111713 Тема из к/ф Beverly hills Arsenium - Love me... love me... 46572713
49276713 Uma2rmaH - Ума Турман Sugababes - Hole in the head 49108713
49214713 Братья Гримм - Ресницы DJ Грив - Служебный роман 48718713
48724713 Дискотека Авария - Небо Непара - Бог тебя выдумал 48703713
47688713 Жанна Фриске - Ла ла ла Пропаганда - Кванто коста 48703713
49209713 Ирина Дубцова - Медали Лазарев - Eye of the storm 49293713

MP3

49259713 Каста - Сестра Кристина Орбакайте - Перелетная птица 49254713
49238713 Звери - Для тебя Айдамир Мургу и Аслан Тлебузу - Черные глаза 46561713
46580713 Aventura - I believe Vengerov & Fedoroff - Кавказская пленница 48430713
49219713 Би-2 - Фламенко Ленинград - Тема дороги (из к/ф Бумер 2) 49123713
48109713 Ann Lee - 2 times Arash и Блестящие - Восточная сказка 48878713
48494713 НикоТin - Щекотка Подъем и Карина - Белые кораблики 49255713
46557713 Серера - King ring Чугунный Скоростной - Реальности - Шоу 48818713
48760713 Фактор 2 - Шалава Смысловые галлюцинации - Полночь 49221713
48733713 Lumen - Не спеши Гости из будущего - Лучшее в тебе 49244713
47445713 Слава - Попутчица Triplex vs Apocaliptica - Бой с тенью 47439713
49291713 А Студио - Улетаю Юлия Савичева - Прости за любовь 48631713
48116713 In-Grid - Mama mia ВИА Чанна feat Михей - По волнам 48740713
49251713 Глюк:)za - Москва Reflex - Я тебя всегда буду ждать 47456713
49292713 Uma2rmaH - Скажи Benassi Bros. - Every Single Day 48726713
46545713 J-Five - Find A Way Валерий Меладзе - Иностранец 49247713
49301713 Бизолька - Серения Melanie C - Next best superstar 47363713
48680713 Руки вверх - Отель Global DeeJays - What a feeling 46543713
47441713 Hi Fi - Глупые люди Arsenium - Love Me... Love Me... 46578713
48793713 Другие правила - Лето Дискотека Авария - XXXHPPH 49246713
48812713 Катя Чехова - Холодно Жанна Фриске - Где-то летом 49243713
48737713 Елка - Девочка в Пежо Многоточие - Сквозь печаль 48674713
49269713 Ирина Дубцова - О нем DJ Грив - Служебный роман 49260713
49253713 Масква - Ну наконец-то Papi Sanchez - Epamogame 46550713
49272713 Полина Гагарина - Я твоя Братья Гримм - Кустиурца 48692713

© ООО "Первое музыкальное издательство", © АО "Российское Авторское Общество", © ООО "Мобилайнер", © ЗАО "CD Land+", © "Ворнер/Чанпел", © "RMG Records", © "Шнурок", © "Universal", © ЗАО "BBB Записи", © НП "НААП", © "Союз", © "А. Бойков", © "Smeshariki.Ru", © "MovableEro", © "Eurofan", © "CD Land Records"

Проверить совместимость своего телефона и объекта на war.jolly.ru/code
Отправь SMS с кодом цветной картинки, анимации, реалтона или мелодии на номер 3120, игры на номер 3130, видео на номер 3130
Стоимость SMS: для 3120 - 29,7 руб.; для 3130 - 60 руб. без НДС.
При загрузке любого типа мобильного контента вы бесплатно получаете ссылку на Java-приложение «Jolly.ru»
Точную рублевую стоимость уточняйте у оператора.

Скидка до 50% при оплате картой "Евросеть-контент" по телефону 8 (495) 980-44-87, на сайтах war.jolly.ru, www.jolly.ru, терминалах мобильного контента
Внимание! Требуется настройка WAP/GPRS.
В случае ошибочного запроса услуга считается оказанной!
Служба поддержки: 8 (495) 786-65-87.
Операторы: МТС, Билайн, МегаФон, СМАРТС (Самара, Астрахань, Волгоград), МОТIV, НСС.

БУДЬ В ТЕМЕ!

CHAMPIONSHIP MANAGER 2006

ВТОРОЙ БЛИН КОМОМ



Текст: Илья Азар

Мы уже не раз писали о конфликте между боссом издательства Eidos и разработчиками из Sports Interactive. Для тех, кто запамятовал, напомним. Два года назад руководители этих компаний разорвали отношения, в результате чего известнейший бренд *Championship Manager* (СМ) достался издателю. В Eidos решили доверить его неопытной студии Beautiful Game Studios (BGS), которая вскоре выпустила откровенно слабый СМ5. Тем не менее, разработчикам дали второй шанс. Смогли ли они его использовать? Попробуем разобраться.

Конечно, вторая игра у BGS получилась лучше, чем СМ5, но, увы, ненамного. СМ2006 явно проигрывает другому популярному футбольному менеджеру

Football Manager 2006 (детищу, между прочим, той самой Sports Interactive). Разница в классе заметна уже после первого запуска. Интерфейс СМ2006 скуден, будто это не компьютерная игра, а простенькое приложение Windows. Менюшки тоже не шибко удобные. И если поиск футболистов по заданным параметрам реализован не в пример удачнее, чем в FM2006, то многоходовая комбинация по выставлению игроков на трансфер откровенно раздражает.

■ ГЛАВНОЕ - ДВИЖОК

В BGS хорошо понимали, что СМ2006 сможет уделывать FM 2006 только за счет оригинальных нововведений. Такой приманкой должен был стать «революционный» трехмерный движок. И вот, свершилось! Вместо прежних кружков в фут-

бол отныне играют... уродливые конусы. Смотреть на них можно с разных углов: хочешь сверху, хочешь сбоку. Всего предусмотрено более десятка камер, что, конечно, радует. Но какой в них толк, если воротит уже от одного взгляда на местных спортсменов?

Мало того, разработчики, кажется, вовсе не прорабатывали искусственный интеллект. Фи-

гурки двигаются по полю в хаотичном порядке, запросто отдают пасы в аут, теряют мяч на пустом месте или вдруг вообще забывают, зачем они здесь, и останавливаются, начиная кружить вокруг своей оси. Больше всего чудят, конечно, вратари. Они заталкивают мяч в свои ворота, не реагируют на навесы или вовсе убегают к боковой линии. Трудно представить, что настоящие

ФИГУРКИ ДВИГАЮТСЯ ПО ПОЛЮ В ХАОТИЧНОМ ПОРЯДКЕ, ОТДАЮТ ПАСЫ В АУТ, ТЕРЯЮТ МЯЧ НА ПУСТОМ МЕСТЕ



ЖАНР ИГРЫ

Sport

ИЗДАТЕЛЬ

Eidos Interactive

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК

Beautiful Game Studios

ПОЙДЕТ

Процессор 1GHz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (8Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 1.7GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (16Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

championshipmanager.co.uk



О КОМПАНИИ

■ Beautiful Game Studios была основана в 2004 году для работы над *Championship Manager 5*. Даже несмотря на провальный результат, авторам поручили продолжение. И снова неудача. Пускай у BGS не хватает опыта, зато желания ей не занимать, ведь все члены студии – давние поклонники серии CM.

ФАКТЫ

26 стран с несколькими лигами

3000 евро платят Аленичеву

2 раз BGS опозорила великую серию

25 стандартных тактических схем



■ В московском «Спартак» играют Абрамидзе и Ломая. Чудеса!



■ «Реал» частенько проигрывает более слабым соперникам.

футболисты могут вести себя на поле подобным образом.

ПО ЖЕЛАНИЮ

Пробежимся по другим обещанным до релиза новинкам. Самой необычной «фишкой» кажется режим club benefactor. Эта функция имени Романа Абрамовича позволяет раздуть бюджет любого клуба до многозначных сумм. Супер-звезды, вроде Джона Терри в твой «Бартон Альбион», конечно, все равно не поедут, но менее знаменитых игроков можно купить хоть на два состава. А уж с выбором футболистов помогут любезные скауты. Предоставляемый ими отчет о потенциальном новичке клуба гораздо информативнее, чем в том же FM2006. Пожалуй, это единственное, в чем игра превосходит проект Sports Interactive. Больше разработчикам похвастаться нечем. Тренировки неудобные, да и смысла в них никакого – умения игроков растут и без твоего вмешательства, тактические схем по-прежнему намного меньше, чем в FM, да и новостей о жизни других клубов почти нет.

ТРЕБУЮТСЯ ПОМОЩНИКИ

База футболистов, которая должна быть в идеальном состо-

янии, не просто неактуальна, она полна ошибок! Возьмем, к примеру, московский «Спартак». Да, в его составе появился юркий голландец Абейе, но непонятно, почему в команде до сих пор находятся Абрамидзе, Ломая и Деменко, давным-давно ушедшие из клуба. Информацию о реальной силе футболистов разработчики, кажется, брали с потолка. А как иначе объяснить тот факт, что 19-летний Вячеслав Рафиков из «Шинника» (о нем кто-нибудь слышал?) играет в первой сборной России, а испанца Хоакина, за которого давно идет борьба между именитыми клубами, продают в скром-

ный «Вест Хэм» за 15 миллионов евро? Разве что неопытностью разработчиков и нехваткой так называемых специалистов-рисерчеров, которые и должны поставлять создателям информацию о командах из различных стран мира.

ЕЩЕ ОДИН ГОД

Слабый AI, вагон и маленькая тележка ошибок, блеклая графика – все эти недостатки CM5 перекочевали в новый Championship Manager. Редкие любители футбола установят на своем компьютере CM2006, когда можно купить FM2006.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **6.4**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **4.6**



■ Чем проще тантика, тем лучше играют футболисты.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 6.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 3.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Трехмерные матчи, классический для футбольных менеджеров дизайн, подробная информация о потенциальных новобранцах клуба.

– НЕДОСТАТКИ: Вместо футболистов по полю двигаются конусы, музыки нет вообще, меню оформлены серо и скучно, нет достоверных данных о силе игроков.

ИТОГО 5.0 CM – не самый плохой менеджер на свете. Но зачем он вам, если есть FM?

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь, отпразднует свой первый день рождения, или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.

FIRST-PERSON SHOOTER

1 МЕСТО – F.E.A.R.

РАЗРАБОТЧИК: MONOLITH PRODUCTIONS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.WHATISFEAR.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (24)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9,0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

Потрясающий шутер, созданный в лучших традициях боевиков Джона Ву и фильма «Звонок». Искрометный, красивый, страшный, с толковым AI и занимательным сюжетом – все это F.E.A.R. Мало того, игра отменно переведена на русский язык. Еще доводы нужны?

ЧТО ЕЩЕ?

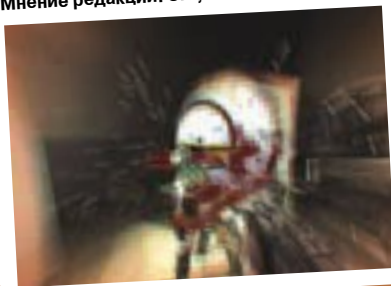
SIN EPISODES: EMERGENCE

Номер с рецензией: 06 (30)
 Мнение редакции: 8,5, Золотой Кулер

CALL OF STUHLHU:

DARK CORNERS OF THE EARTH

Номер с рецензией: 05 (29)
 Мнение редакции: 8,5, Золотой Кулер



ACTION

1 МЕСТО – PSYCHONAUTS

РАЗРАБОТЧИК: DOUBLE FINE PRODUCTIONS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ПЯТЬ CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.PSYCHONAUTS.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07 (19)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9,0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

Если Тим Шефер (Tim Schafer) делает игру, жди хита. Когда критики говорили о смерти платформеров, он выпустил Psychonauts – наверное, самый стильный проект прошлого года. Акулы пера тут же замолкли, потому что сами с упоением гоняли главного героя Распутину по мозгам (в прямом смысле) других персонажей.

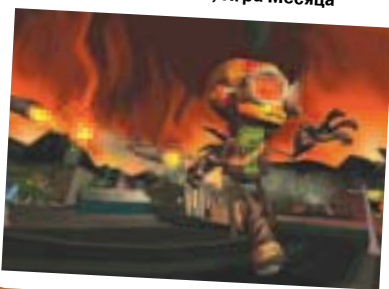
ЧТО ЕЩЕ?

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Номер с рецензией: 01 (25)
 Мнение редакции: Тема Номера, Игра Месяца

TOMB RAIDER: LEGENDS

Номер с рецензией: 6 (30)
 Мнение редакции: 8,5, Игра Месяца



SIMULATION

1 МЕСТО – TOCA RACE DRIVER 3

РАЗРАБОТЧИК: CODEMASTERS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: HET
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.CODEMASTERS.CO.UK/TOCARACEDRIVER3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (28)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9,0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

TRD 3 – рейсинг для всех. Мало того, что в нем мирно уживаются два режима соревнований: аркадный и реалистичный. Этим сегодня удивить сложно. Важно другое: в игре аж 8 гоночных дисциплин и 70 (!!!) всамделишных автомобилей. Подобная коллекция достойна места в музее. Ну, или на твоём компьютере.

ЧТО ЕЩЕ?

SILENT HUNTER 3

Номер с рецензией: 06 (18)
 Мнение редакции: 9,0, Золотой Кулер

GT LEGENDS

Номер с рецензией: 01 (25)
 Мнение редакции: 8,5, Золотой Кулер



MANAGEMENT/LIFE SIM

1 МЕСТО – THE MOVIES

РАЗРАБОТЧИК: LIONHEAD STUDIOS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ТРИ CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.THEMOVIESGAME.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (25)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8,5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

The Movies – это игра, в которой можно снимать фильмы. Комедии, ужастики, триллеры, боевики или мелодрамы с эротическими сценами – решай сам. Стоит лишь набить руку в нудном режиме «Карьера», и можно смело штурмовать Олимп виртуального кинобизнеса.

ЧТО ЕЩЕ?

ROLLER COASTER TYCOON 3: SOAKED!

Номер с рецензией: 09 (21)
 Мнение редакции: 8,5

THE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS

Номер с рецензией: 05 (29)
 Мнение редакции: 8,0



ГИД

ПОКУПАТЕЛЯ

STRATEGY

1 МЕСТО – SID MEIER'S CIVILIZATION 4

РАЗРАБОТЧИК: FIRAXIS GAMES

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:

WWW.2KGAMES.COM/CIV4

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (24)

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Старая, как мир, «Цивилизация» в новом обличье. Годами выверенный геймплей в современной «обертке» – вот готовый рецепт успеха. Захватывая вражеские страны, посылай в соседние провинции дипломатов или сконцентрируйся на научном развитии – победить можно по-всякому. Главное, оказаться первым.

ЧТО ЕЩЕ?

GALACTIC CIVILIZATIONS 2: DREAD LORDS

Номер с рецензией: 05 (29)

Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Номер с рецензией: 04 (28)

Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер



ROLE-PLAYING GAME

1 МЕСТО – THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

РАЗРАБОТЧИК: BETHESDA SOFTWORKS

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:

WWW.ELDERSCROLLS.COM

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (29)

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:

ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Самую ожидаемую RPG 2006 года сегодня можно смело назвать лучшей ролевой игрой.

У нее есть лишь один изъян, который, видимо, подорвет экономику всех развитых стран мира – на прохождение Oblivion уйдут недели, если не месяцы. Хотя кого волнует экономика, если Тамриэль снова в опасности?

ЧТО ЕЩЕ?

FABLE: THE LOST CHAPTERS

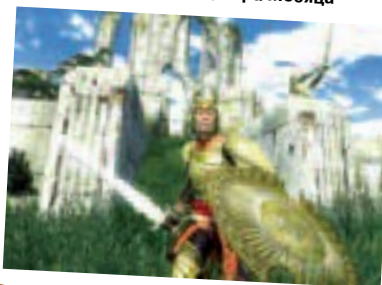
Номер с рецензией: 10 (22)

Мнение редакции: 9.0, Игра Месяца

МАГИЯ КРОВИ

Номер с рецензией: 02 (26)

Мнение редакции: 9.0, Игра Месяца



ADVENTURE

1 МЕСТО – FAHRENHEIT

РАЗРАБОТЧИК: QUANTIC DREAM

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:

WWW.ATARI.COM/FAHRENHEIT

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (23)

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Это не просто квест. Перед нами настоящий интерактивный фильм, и ты играешь в нем главную роль. Десятки вариантов развития событий – многие ли приключения похвалятся подобным? Fahrenheit – особый проект, знаменующий собой новый этап эволюции игр.

ЧТО ЕЩЕ?

MYST V: END OF AGES

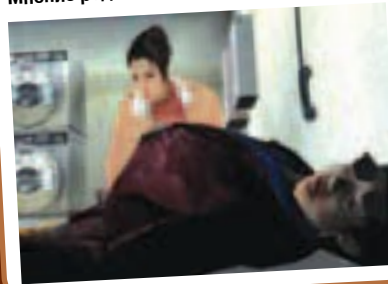
Номер с рецензией: 11 (23)

Мнение редакции: 8.0

STILL LIFE

Номер с рецензией: 08 (20)

Мнение редакции: 8.0



MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

1 МЕСТО – DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

РАЗРАБОТЧИК:

TURBINE ENTERTAINMENT SOFTWARE

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: НЕТ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.DDO.COM

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (28)

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

DDO – одна из лучших игр «по лицензии», которые нам только доводилось видеть. Проработанный до мелочей мир, оригинальная система набора опыта, многообразие квестов (больной для всех MMORPG вопрос), приятная графика... Но самое главное – дух вселенной D&D, который чувствуется и в прибрежной таверне, и в темном подземелье. Пока это главный кандидат на звание «MMORPG года».

ЧТО ЕЩЕ?

EVERQUEST 2: DESERT OF FLAMES

Номер с рецензией: 01 (25)

Мнение редакции: 8.5

CITY OF VILLAINS

Номер с рецензией: 12 (24)

Мнение редакции: 8.5



SPORTS

1 МЕСТО – PRO EVOLUTION SOCCER 5

РАЗРАБОТЧИК: KONAMI COMPUTER

ENTERTAINMENT JAPAN

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: НЕТ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.PES5.NET

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (25)

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Забудь про FIFA 2005 от Electronic Arts – то не футсим, а попсовое шоу. PES сложен в освоении, нагло требует от нас геймпада и в нем нет львиной доли настоящих команд. Но, поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC.

ЧТО ЕЩЕ?

FOOTBALL MANAGER 2006

Номер с рецензией: 01 (25)

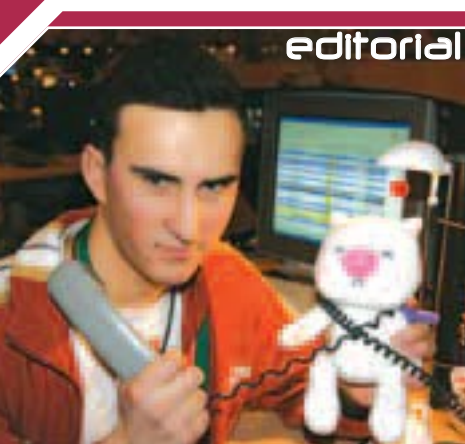
Мнение редакции: 9.0, Золотой Кулер

NHL 06

Номер с рецензией: 11 (23)

Мнение редакции: 9.0, Золотой Кулер





editorial

Салют! Бороться с пиратством – святой долг нашего журнала. Именно своим примером мы должны показывать, как должны себя вести правильные геймеры. Ну и пусть российские локализации частенько выходят на пару месяцев позже мирового релиза, поверь, несколько недель ожидания сполна оправдают себя потом. Возьмем, к примеру, **Prince of Persia: The Two Thrones** – третью часть серии, большим поклонником которой является твой покорный слуга. Игра вышла еще в конце прошлого года, но приобретает нелегальную копию «Принца» с кривым переводом я не топились. В начале апреля в продажу, наконец, поступила локализованная версия от «Акеллы». Я с удовольствием прошел «Два Трона» сейчас и считаю, что ничеготешки не потерял.

Отрадно, что многие уже изменили свой подход к приобретению игрушек. На днях меня удивил и одновременно порадовал давний знакомый, который с ума сходит по серии **The Elder Scrolls**. «Ну, как **Oblivion**?» – спросил я его. «Судя по отзывам в прессе, игрушка неплохая получилась», – отвечает он. – Сам еще не играл. Жду версию от «1С».

Кстати, спешу обрадовать всех поклонников «Дайджеста», ведь в этом номере рубрика увеличилась на две страницы. Причина проста – за последний месяц вышло много локализаций хитовых игр. Да ты сам посмотри! Такого изобилия мы давно не видели. «**Принц Персии: Два Трона**», **BloodRayne 2**, **Stubbs the Zombie** – все эти локализации мы называли самыми ожидаемыми в прошлых номерах. Это, разумеется, еще не все. Список продолжают два великолепных racing'a, **Crashday** и **Need for Speed: Underground 2**. По секрету скажу, что переводы у «Нового Диска» и «Софт Клуба» получились что надо. Среди представителей привычных для нас жанров затесался единственный MMOFPS (Massive Multiplayer Online First-Person Shooter) в мире – игра **Planetside**. Удалась ли локализация? Сейчас и разберемся.

Павел Демин

STUBBS THE ZOMBIE



ЖАНР:	Third-Person Action
РАЗРАБОТЧИК:	Wideload Games
ИЗДАТЕЛЬ:	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР:	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD/Три CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	300 руб.
URL:	www.stubbsthezombie.com www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=186



Чем нам так понравилась **Stubbs the Zombie**? А ты взгляни на Стаббса, главного героя игры. Стильная шляпа, дымящаяся в уголке рта сигарета, трусы в горошек... Даже дырка в боку, кажется, только украшает очаровашку. Ну, как в такого не влюбиться?

При жизни скромный страховой агент Стаббс не мог продать даже самый дешевый контракт, зато после смерти его ждала всемирная известность. Вылезая из-под земли в Панчбоуле, наш подопечный еще не знал, что ему предстоит возглавить наше живых мертвецов. Он не представлял, что его оторванная рука способна контролировать разум врагов, что внутренние органы вполне сойдут за гранаты, а голова взрывается не хуже бомбы. На каждом уровне зеленый зомби собирал армию трупов из бывших полицейских, военных и мирных граждан и просто... искал свою возлюбленную.

Каждый уголок Панчбоула напоминает об Америке 50-х. Из динамиков звучит музыка середины двадцатого века, а главного противника охраняет отряд поющих парней из мюзикла. Многие шутки и диалоги персонажей пестрят остротами, понять которые не знакомому с американской культурой игроку не так уж и просто. К счастью, локализаторы смогли передать весь юмор **Stubbs the Zombie** в русскоязычной версии.

Хихикать начинаешь еще при чтении бумажного руководства. Почти на каждой странице мануала есть, где посмеяться. Так же творчески локализаторы подошли к переводу и самой игры. Персонажи озвучены с юмором. Стоит только послушать, как, к примеру, подчиненные зомби зычно кричат «Мозги-и-и», как ученые в разговоре просят друг друга несколько раз сказать «запись дубля» или как охранники главного противника расппевают песни, и хорошее настроение тебе обеспечено. Отрадно, что «Бука» не поленилась переозвучить даже песни. Русские варианты композиций великолепны. Конечно, есть в локализации и минусы: русская речь иногда прекращается до того, как персонаж перестает открывать рот (впрочем, с таким мы столкнулись лишь пару раз), к тому же временами актеры переигрывают или наоборот невнятно бубнят. Ну не может человек спокойным голосом говорить что-нибудь вроде «меня едят», когда ему в голову впииваются зубы мертвеца. Или это тоже такой юмор?

ЗВУК	8,5
ТЕКСТЫ	9,0
СТИЛЬ	10,0
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ СИГРЫ №24	8,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ СИГРЫ №30	9,0



Мы приводим две финальные оценки. Первая – рейтинг по мнению автора, рецензировавшего игру в одном из наших номеров. Вторая – рейтинг переведенного продукта. Благодаря этому ты можешь увидеть, насколько локализация выигрывает (или проигрывает) оригиналу. Что же означает вторая оценка?

0.5 – 1.0
Ужасный перевод не менее ужасной игры. В мусор!

1.5 – 2.5
Посредственная локализация и без того не самого интересного проекта.

3.0 – 4.0
Перевод игру только испортил. Много недоработок.

4.5 – 5.5
Стандартная локализация игры на любителя. Есть изъяны в переводе, озвучке или оформлении.

6.0 – 7.0
Перевод хорош, озвучка – на высоте. Но не обошлось без небольших недоработок.

7.5 – 8.5
Перевод и озвучка сделаны без сучка и задоринки.

Однако сама игра не безупречна.

9.0 – 10.0
Идеальная локализация игры без весомых недостатков. Штучная работа.

Оценки по критериям «Текст», «Звук» и «Стиль» выставляются по той же системе, что и в рецензиях.

ПЕРВОКЛАССНАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ
«Рубль» выдается за выдающуюся работу локализаторов.

СТАББС ОЧАРОВАЛ «БУКУ»

На вопросы отвечал
Андрей Ковалев, руково-
дитель службы локализа-
ции компании «Бука».



РС ИГРЫ: В игре вы пере-
озвучили даже песни, что,
в общем-то, большая ред-
кость для локализаций. Что
вас подвигло на такой шаг?
И насколько туго пришлось?

А.К.: Нами двигало желание
донести до игроков весь юмор
на их родном языке. Переозвучивание песен оказалось
поистине титаническим трудом, ведь из материалов у
нас на руках были только тексты и сведенные в одну
дорожку записи на английском. Сложнее всего приш-
лось профессиональному музыканту, снимавшему со
слуха партии каждого голоса. И если бас и тенор запи-
сать было не так тяжело, то развести два похожих ба-
ритона – та еще задачка. Песен не было бы без поэтов,
переводивших тексты, а также без нашего звукорежис-
сера, нашедшего и записавшего квартет. В общем, сде-
лать это было нелегко, но оно того стоило, правда?

РС ИГРЫ: Еще как! Интересно, а как актеры отнес-
лись к тому, что им приходилось выкрикивать
фразы, вроде «Мозги-и-и» и чавкать?

А.К.: Самое сложное на записи звука – уговорить ар-
тистов кричать. Посадить голос означает для них поте-
рю работы на какое-то время. Но приглашенные нами
актеры отнеслись к необходимости горланить с понима-
нием. За это им отдельная благодарность.

РС ИГРЫ: Скажите честно, в мануале шутили сами
или это разработчики до вас блеснули?

А.К.: Мы старались передать дух оригинала. Отсебяти-
ны в игре и бумажном руководстве точно нет. Только
адекватный перевод.

РС ИГРЫ: С какими трудностями столкнулись во
время локализации?

А.К.: Самое сложное – адаптация звука. В игре более
10 000 файлов с речью и множество роликов, которые
требовали филигранной работы актеров, переводчиков
и режиссера. Но, кажется, мы справились.

ВНИМАНИЕ! КОНКУРС!

Хочешь получить свежие игры совершенно бесплатно?
Все, что тебе для этого нужно, – правильно назвать проекты,
из которых взяты следующие цитаты.

1. «Мы даже не успели озаботиться тем, чтобы прикрыть себе
филейные части, как этот парень все взял на себя»
2. «Я видела нить времени. Мне видны все возможные оконча-
ния. И это самое многообещающее из них»
3. «Думай об этом, как об услуге – ведь обычно эти сундуки на-
биты всякой дрянью, а я навожу в них порядок»

Ответы присылай на электронный demin@pc-games.ru или
почтовый адрес: 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652 с по-
меткой «Конкурс «Дайджеста» #6».

Цитаты из номера 4(28) угадал Юрий Абаназили из Казахстана.
Правильные ответы: 1. Max Payne 2; 2. Serious Sam 2; 3. Зве-
ри: На Тропе Войны.

В МАЕ:

Игры про динозавров

Paraworld объединяет в себе сразу несколько популярных тем.
Тут и вечный мотив «Затерянного мира», и путешествия в параллельные
измерения, столкновение цивилизаций и необычные юниты.

Mortal Kombat: Armageddon

соберет в себе всех бойцов вселенной Mortal Kombat и станет последней
частью сериала на консолях текущего поколения.

Wild Arms 4

оказалась НА УДИВЛЕНИЕ хорошей ролевой игрой.

Tomb Raider: Legend

ЛАРА КРОФТ С НОВА С НАМИ, но бюст ее стал на размер меньше...

Дебюты КРИ 2006

Для журналистов и простых посетителей конференция интересна громкими
анонсами и возможностью поиграть во множество неизвестных раньше
проектов. Мы провели три дня, переходя от стенда к стенду,
смотря новинки и общаясь с создателями.

28

НОВИНОК

SpellForce 2: Shadow Wars

Армия темных эльфов вместе с загадочными Тенями и воинственными
кланами намеревается захватить мир, а силы Света грызутся из-за старых
обид и разобщены.



СУПЕР-DVD
СУПЕР-ПОСТЕР

ПРИНЦ ПЕРСИИ: ДВА ТРОНА



ЖАНР Action
РАЗРАБОТЧИК Ubisoft Montreal
ИЗДАТЕЛЬ Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD/Три CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА: 300 руб.
URL www.princeofpersiagame.com
www.akella.com/ru/games/ppttpj/

CRASHDAY



ЖАНР Racing
РАЗРАБОТЧИК Moon Byte Studios
ИЗДАТЕЛЬ Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Два CD/Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА: 250 руб.
URL www.atari.com/crashday/
www.nd.ru/prod.asp?razd=desc&prod=crashday

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2



ЖАНР Racing
РАЗРАБОТЧИК Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ Софт Клуб
ЛОКАЛИЗАТОР Софт Клуб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Два CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА: 700 руб.
URL www.ea.com/official/info/underground2/us/home.jsp
www.softclub.ru/games/game.asp?id=10485

Не покупай «Принц Персии: Два Трона», если в ближайшие дни тебя ждут серьезные дела. Игра заставляет забыть обо всем. Я, к примеру, намеревался бросить прохождение и заняться в конце концов этим «Дайджестом», но так и не смог оторваться от монитора до финального ролика. Пока Визирь грозит истребить весь персидский народ, пока внутри Принца свет борется со тьмой, остановиться просто невозможно.

Закадровым рассказчиком в The Two Thrones выступает Кайлина, к разочарованию поклонников убитая вскоре после прибытия в Вавилон. Локализаторы умело поддержали дух восточной сказки. Голос Повелительницы Времени, очаровавшей главного героя в «Принц Персии: Схватка с Судьбой», завораживает. Между тем, в самом Принце просыпается сущий дьявол. Он призывает воина действовать стремительно, беспощадно и думать только о себе. Светлая сторона затевает спор с темным началом. Диалог двух сущностей озвучен безупречно: актеры безошибочно выбирают интонации и тембр. Едкие замечания злой половины насыщены черным юмором, слушать перепалки действительно интересно. Реплики эпизодических персонажей — Фары и Визиря — записаны не менее качественно. К локализаторам есть только одна претензия: местами звук не соответствует изображению. Фраза давно сказана, а герой продолжает шлепать губами. Хотя общего впечатления эта досадная оплошность ничуть не портит.

Казалось бы, зачем переводить на русский язык гонки? Крутить «баранку» можно и в английской версии — это тебе не квесты и не ролевые игры, где нужно понимать каждую строчку. Однако отечественные локализаторы придерживаются иного мнения, регулярно адаптируя проекты жанра Racing для отечественного рынка. Вот и искрометная гонка **Crashday** подоспела. Если коротко, то творение **Moon Byte Studios** — это **Flatout**, **TrackMania** и **Carmageddon** в одном флаконе. Здесь тебе и безумные скорости, и эффектные аварии, и умопомрачительные трюки, и, конечно, настоящие автомобильные сражения!

В «Новом Диске» решили не переозвучивать живую речь, а ограничиться переводом текстов. Перед заездом тебе раскроют подноготную событий на английском языке и предложат текстовый вариант изложения, но уже на русском. К работе локализаторы подошли творчески: правила объясняют «живым» языком, избегая «сухого» дословного перевода, что, конечно, очень приятно.

Все фразы отлично вписываются в окна интерфейса, а стильные шрифты, заимствованные из оригинальной версии, только радуют.

Так что, если придется выбирать между «английской» и «русской» **Crashday**, смело останавливайся на последней. Ты получишь, с одной стороны, понятную, а с другой — веселую игру. Ведь разработчики разнообразили тексты очень забавными шутками.

Глядя на знакомые улицы **Need for Speed: Underground 2**, роняешь скучную мужскую слезу. С момента выхода игры прошло всего-то полтора года, а проект уже стал классикой.

Вдоль дорог тянутся гирлянды разноцветных огней. По «зеркальному» асфальту неторопливо ползут автомобили «чайников». С визгом входят в повороты хромированные красавицы стритрейсеров... Что изменилось на улицах Bay View за шестнадцать месяцев? Только язык — игра-то вышла на русском.

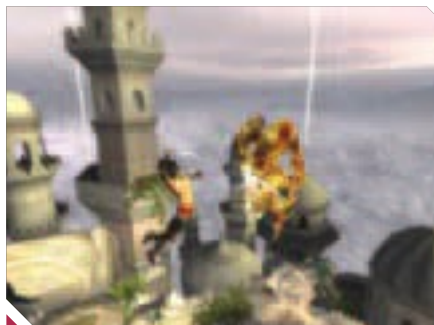
Даже Рэйчел, очаровательный гид и помощница главгероя, заговорила на великом и могучем. Конечно, актриса, озвучивающая Рэйчел, уступает неповторимой **Брук Берк**, но в общем ее реплики оставляют положительное впечатление. К тому же, речь девушки пестрит жаргонными словечками тусовщиков, что идет игре только на пользу. Не совру, если скажу, что русские стритрейсеры общаются именно на таком языке. В общем, озвучка удалась. Единственное замечание: паузы в брифингах перед заездами слишком затянуты.

Переведенные письменные тексты аккуратно встали на место англоязычных. Поступающие на пейджер сообщения лишены ошибок, хотя фразы могли быть и не столь официальными. Впрочем, игру они не портят. Прокатившись по русскому Bay View, ты наверняка забудешь, что когда-то город был другим. Надеемся, локализация **Need for Speed: Most Wanted** получится не хуже.

ЗВУК 9,0
ТЕКСТ 9,0
СТИЛЬ 8,0
РЕЦЕНЗИЯ РС ИГРЫ №25 **ЛОКАЛИЗАЦИЯ** РС ИГРЫ №30 9,0

ЗВУК N/A
ТЕКСТ 9,5
СТИЛЬ 10,0
РЕЦЕНЗИЯ РС ИГРЫ №29 **ЛОКАЛИЗАЦИЯ** РС ИГРЫ №30 8,5

ЗВУК 9,0
ТЕКСТ 8,0
СТИЛЬ 8,5
РЕЦЕНЗИЯ РС ИГРЫ №12 **ЛОКАЛИЗАЦИЯ** РС ИГРЫ №30 8,5





SONIC MEGA COLLECTION PLUS

ЖАНР	Platformer
РАЗРАБОТЧИК	Sonic Team
ИЗДАТЕЛЬ	Софт Клуб
ЛОКАЛИЗАТОР	n/a
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	250 руб.
URL	smcplus.sega-europe.com www.softclub.ru/games/game.asp?id=10516



THE MOVIES: ФАБРИКА ГРЕЗ

ЖАНР	Management
РАЗРАБОТЧИК	Lionhead Studios
ИЗДАТЕЛЬ	1C
ЛОКАЛИЗАТОР	Nival Interactive
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Три CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	300 руб.
URL	www.lionhead.com/themovies/ http://games.1c.ru/themovies/



PLANETSIDE

ЖАНР	MMOFPS
РАЗРАБОТЧИК	Sony Online Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР	Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD/Три CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	350 руб.
URL	planetside.akella-online.ru www.planetside.com

Самый знаменитый еж планеты Соник пре- бывал на пике популярности в те далекие времена, когда графика в играх была спрайтовой, а 16-битная приставка Sega Mega Drive II считалась последним писком моды. Помнишь ту славную пору? Тогда **Sonic Mega Collection Plus** станет для тебя настоящим подарком.

На одном DVD-диске собрана целая плея- да звездных хитов с синим ежиком в глав- ной роли. К твоим услугам

Sonic&Knuckles, Dr.Robotnik's Mean Bean Machine, Sonic Chaos, Sonic Drift, Sonic Labirynth, Sonic Blust и три части **Sonic The Hedgehog**. В этой коллекции нашлось место не только классическим платформерам, но даже аркадным гонкам. В каждой игре разрешено сохраняться где угодно, о чем на приставках можно было только мечтать.

Помимо приключений Соника в сборник попали три дополнительных игры от **SEGA: Comix Zone, Ristar** и **The Ooze**. Джентльменский набор также содержит видеоролики (в том числе из современных игр), картинки, пару сотен обложек комиксов и другие неординарные материа- лы. Фанаты синего ежа обязательно оце- нят. Правда, все это добро можно смотре- ть только на диске. Ни сохранить, ни распечатать картинки программа не позво- ляет.

Sonic Mega Collection Plus наверняка заин- тересует даже тех, кто не знаком с бога- той историей Соника. Не упуси свой шанс прикоснуться к живой классике. Оно того стоит!

Возможно, ты понятия не имеешь, кто та- кой **Питер Молине** (Peter Molyneux) и по- чему о нем нередко пишут на страницах нашего журнала. Но уж игры, вышедшие из-под пера мастера, ты видел точно.

Black & White, Black & White 2, Fable: The Lost Chapters – все это легендарные творения мэтра. **The Movies** – одна из его последних работ.

«Фабрика Грез» совмещает в себе два раз- ных проекта. Первый – довольно нудный экономический симулятор. Разместить хо- зяйственные постройки, проложить ас- фальтовые дорожки, украсить студию пышной растительностью – подобных за- бот здесь выше крыши. Ведь «звездам» кино и шоу-бизнеса должна нравиться их работа, а для этого необходимы соответ- ствующие условия. Вторая составляющая – великолепный видео-редактор, с помощью которого ты самостоятельно снимаешь пусть короткие, но настоящие фильмы. От твоего выбора зависит жанр картины и ак- терский состав. Как заправский Стивен Спилберг, ты руководишь действиями ка- призных звезд и определяешь ракурсы для съемки. Звучит громоздко, но на деле все очень просто. Готовые шедевры можно по- казать друзьям, а то и всему миру, выло- жив их на сайт игры.

The Movies отлично переведена на рус- ский язык. Оригинальные шрифты сохра- нены, актеры для озвучки подобраны что надо, серьезных ошибок в текстах мы не заметили. Первоклассная локализация и отличный подарок всем геймерам страны. Не пропусти.

Русскоязычная версия **PlanetSide**, перво- го и до сих пор единственного MMOFPS, вышла спустя три года после релиза ори- гинальной игры. Но, как говорится, лучше поздно, чем никогда.

Перед тем, как приступить к разбору лока- лизации, расскажу об устройстве игрового мира. Итак, вселенная PlanetSide поделена на десять континентов, среди гор, лесов и рек каждого из них притаилось по дюжине крепостей. Денно и ночью вокруг баз ки- пят сражения. В боевых действиях участ- вуют сотни человек. Вооруженные силы подразделяются на группы, взводы, полки и армии. Высший командный состав осу- ществляет стратегическое планирование на глобальной карте, а рядовые и офице- ры выполняют приказы непосредственно на поле боя. Это война, мой друг, здесь все как наяву!

Вот только графика за три года сильно устарела. Но зато баланс успели отточить до блеска.

«Акелла» качественно перевела все тексты, от надписей в интерфейсе до наз- ваний оружия. Причем русские шрифты почти не отличаются от оригинальных. Нетронутой осталась только озвучка, хотя локализаторы не исключают, что скоро и за нее возьмутся.

Игру можно приобрести в магазине или скачать прямо из интернета. Абонентская плата за «нашу» версию (150 рублей в месяц) почти втрое ниже, чем за английс- кую. Этим и объясняется наводнение ев- ропейского сервера «русскоязычными» игроками.

ЗВУК	■■■■■■■■■■	N/A
ТЕКСТ	■■■■■■■■■■	N/A
СТИЛЬ	■■■■■■■■■■	N/A
РЕЦЕНЗИЯ	6,0	ЛОКАЛИЗАЦИЯ n/a
PC ИГРЫ №30		



ЗВУК	■■■■■■■■■■	9,5
ТЕКСТ	■■■■■■■■■■	9,0
СТИЛЬ	■■■■■■■■■■	8,0
РЕЦЕНЗИЯ	8,5	ЛОКАЛИЗАЦИЯ 9,0
PC ИГРЫ №25		



ЗВУК	■■■■■■■■■■	7,0
ТЕКСТ	■■■■■■■■■■	8,0
СТИЛЬ	■■■■■■■■■■	8,0
РЕЦЕНЗИЯ		ЛОКАЛИЗАЦИЯ 7,5
PC ИГРЫ №30		

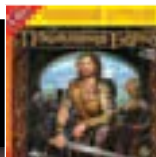


SWAT 4: СИНДИКАТ СТЕЧКИНА



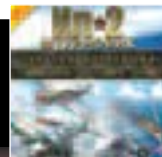
ЖАНР	Tactical Action
РАЗРАБОТЧИК	Irrational Games
ИЗДАТЕЛЬ	Софт Клуб
ЛОКАЛИЗАТОР	Софт Клуб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	120 руб.
URL	www.swat4.com
www.softclub.ru/games/games.asp?id=10471	

ПОХОЖДЕНИЯ БАРДА



ЖАНР	Action/RPG
РАЗРАБОТЧИК	InXile Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	1C
ЛОКАЛИЗАТОР	Логрус
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD/4 CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	350 руб.
URL	games.1c.ru/il2gold/

ИЛ-2 ШТУРМОВИК. ЗОЛОТАЯ КОЛЛЕКЦИЯ



ЖАНР	Simulator
РАЗРАБОТЧИК	Maddox Games
ИЗДАТЕЛЬ	1C
ЛОКАЛИЗАТОР	n/a
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	600 руб.
URL	thesims2.ru.com
www.softclub.ru/games/games.asp?id=10495	

На примере **SWAT 4: The Stetchkov Syndicate** компания **Irrational Games** показала, как нужно делать хорошие дополнения. Помимо новых пушек и уровней, разработчики представили на суд общественности полноценную кампанию с интересным сюжетом, чем не могла похвастаться даже оригинальная игра. На протяжении семи миссий элитный отряд SWAT отслеживает торговцев оружием, работающих под крылом преступного синдиката имени Стечкина. В погоне за мафиози «сватовцы» попадают в ночной клуб, на конопляную плантацию и посещают еще ряд не менее экзотичных мест. Сценаристы позаботились о том, чтобы криминальная драма действительно увлекла, а не выливалась в скучные, однотипные брифинги. Понятно, что текстов и диалогов в такой игре – пруд пруди. Подробный инструктаж перед заданием, записи звонков в службу «911», переговоры бойцов – все это определяет стиль проекта и требует особого внимания локализаторов.

В «Софт Клуб» проделали колоссальную работу. Переведено и озвучено абсолютно все! От локализаторов не укрылись даже карты уровней, стилизованные под мятые листки блокнота. Названия объектов на клочках бумаги написаны по-русски! Защищая помещения, сослуживцы нередко подтрунивают друг над другом. Чертовски приятно, что смысл шуток после перевода не потерялся. У самой игры недостатки, конечно, есть, но к работе локализаторов претензий почти нет.

«Похождения Барда» – весьма необычная игра, эдакая «интерактивная пародия». Те, кто ищет в ней классическую Action/RPG, явно ошиблись адресом. The Bard's Tale хоть и имеет с подобными проектами много общего, развлекает отнюдь не рубиловым и прокачкой героя, а сюжетом, составленным из десятков клише. Да, «Похождения Барда» – это в первую очередь, отличная комедия, а потом уже неплохая игра.

Задача перед локализаторами из «Логруса» стояла непростая. В The Bard's Tale диалогов хватит на очередной роман «Война и мир»! Не проходит и минуты после окончания одной беседы, как странствующий менестрель заводит новую. А если попутчиков не наблюдается, свое слово обязательно вставляет рассказчик, который голосом мудрого старика повествует о похождениях музыканта. Старикан отчего-то невзлюбил нашего поэта и певца. В адрес барда он то и дело отпускает язвительные шутки. Но и у героя терпение не безгранично, и на откровенные издевки он отвечает не менее остро. Голос главного героя подобран отлично. А вот актер, озвучивавший рассказчика, ролью сказочника явно не проникся. Жаль, что «Логрусу» из-за технических трудностей не удалось перезаписать игровые песни. Зато вот диалоги озвучены отменно. Эпизодические персонажи говорят разными и подходящими им голосами. Немного расстроили слишком уж простецкие шрифты, но это, кажется, единственный недостаток локализации.

«Ил-2 Штурмовик» – самый реалистичный и самый красивый авиасимулятор в мире. Ежели по какому-то недоразумению ты до сих пор не видел это чудо производства российских разработчиков из **Maddox Games**, фирма «1C» дает тебе шанс исправиться. Золотое издание лучшего летного симулятора на сегодня и трех его продолжений лежит на полках магазинов с середины апреля.

За 600 рублей, сумму, которую просят за DVD-бокс с игрой, ты получишь сам «Ил-2», адд-он «Асы в небе», а также продолжения «Забывшие Сражения» и «Перл Харбор». На одном диске – вся Вторая мировая война, воссозданная с филигранной исторической и технической (характеристики самолетов) точностью. Суммарное число истребителей, которыми можно управлять в играх, представленных на диске, переваливает за две сотни! Правда, тебе потребуется хороший джойстик. Без него за «Ил-2» лучше не садиться!

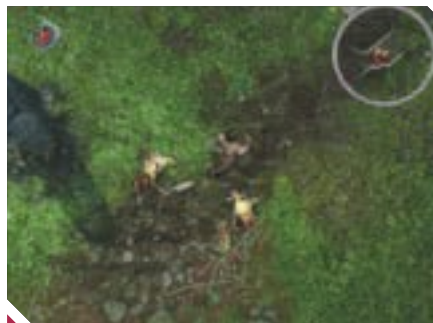
Если все серии «Ил-2» уже давно пройдены, не отчаивайся. Специально для любознательных геймеров «Золотая коллекция» комплектуется редактором миссий и кампаний. Если и он надоед – выдвигайся в онлайн. В «Ил-2» играют тысячи геймеров по всему свету, так что не заскучаешь.

В DVD-Box не вложен бумажный мануал, зато на диске лежит подробное электронное руководство пользователя, которое рекомендуется прочесть каждому новичку. Сама игра пропатчена до версии 4.04m.

ЗВУК	8,5
ТЕКСТ	10,0
СТИЛЬ	8,0
РЕЦЕНЗИЯ РС ИГРЫ №29	7,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ РС ИГРЫ №30	8,5

ЗВУК	8,0
ТЕКСТ	8,0
СТИЛЬ	6,0
РЕЦЕНЗИЯ РС ИГРЫ №20	8,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ РС ИГРЫ №30	7,5

ЗВУК	N/A
ТЕКСТ	N/A
СТИЛЬ	N/A
РЕЦЕНЗИЯ РС ИГРЫ №30	9,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ РС ИГРЫ №30	n/a





BLOOD-RAYNE 2

ЖАНР	Action
РАЗРАБОТЧИК	Terminal Reality
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	4 CD/Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	300 руб.
URL	www.bloodrayne2.com www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=197



TOTAL OVERDOSE

ЖАНР	Third-Person Action
РАЗРАБОТЧИК	Deadline Games
ИЗДАТЕЛЬ	1C
ЛОКАЛИЗАТОР	Нивал
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Три CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	300 руб.
URL	www.totaloverdose.com games.1c.ru/totaloverdose



ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: БИТВА ЗА СРЕДИЗЕМЬЕ II

ЖАНР	RTS
РАЗРАБОТЧИК	EA Los Angeles
ИЗДАТЕЛЬ	Софт Клуб
ЛОКАЛИЗАТОР	Софт Клуб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	700 руб.
URL	www.softclub.ru/games/game.asp?id=10470 www.ea.com/official/lordoftherings/bfme2/us/home.jsp

Второй эпизод **BloodRayne** не разочарует поклонников первой части. Пышногрудая красавица Рэйн, облаченная в латекс, вернулась не чайку попить. Укокошив своего нерадивого папашку в оригинальной игре, получеловек-полувампир теперь бросила вызов всем оставшимся родственникам.

BloodRayne 2 по-прежнему являет собой жуткую бойню с использованием холодного и огнестрельного оружия. Разве что трюков в арсенале Рэйн прибавилось. Например, кровопийца научилась кататься по перилам.

Тем не менее, в перерывах между драками героям все-таки приходится общаться. Смысл диалогов «Бука» передала безукоризненно. Русская речь звучит как в заставках на движке, так и в межмиссионных FMV-роликах.

Локализаторы на редкость удачно подобрали актеров. Голос главной героини полностью соответствует ее образу. У остальных персонажей нет проблем ни с тембром, ни с интонациями.

А вот с текстами в игре не все гладко. Во-первых, локализаторы подобрали не лучший «готический» шрифт. Хотя за отведенные рамки письма не вылезают, выглядят они неказисто. Во-вторых, местами хромает стилистика. «Порабощай противников, чтобы внести хаос в ряды противников» – ну куда это годится? Игра, конечно, менее интересной не становится, благо, смысл везде передан верно, но порой такие текстовые «выверты» коробят. Вердикт: не идеальная, но очень сильная локализация хорошей игры.

Знаешь, что я больше всего не люблю в дублированных мультяшках? Когда переводят песни. Если слышу, как зычный рык монстров забивают жалким хрипением актера дубляжа, меня в дрожь бросает. Вышеперечисленное кажется преступлением против нашего с тобой развитого эстетического чувства. Равносильным кошунством я счел бы надругательство над южно-американским колоритом, который так красит динамичный полицейский боевик **Total Overdose**. Но «Нивал» не преступил черту закона: все нюансы мексиканского антуража в целости и сохранности!

«Амиго», «буэно», «динэро» не превратились в «приятель», «хорошо» и «деньги» – и это правильно! Не были переведены и стилизованные названия районов города, что я также считаю благом. Вообще адаптация текстов и диалогов – выше всяких похвал: все верно, литературно и складно. За едкие фразы Рэма локализаторам отдельное спасибо, одно «Пушкин сын» (Son of a Gun) чего стоит! Однако есть и огрехи: на пресловутых задниках с подсказками комбо-приемов очевидное слово «выстрел» предстает в виде «трупа». Получается что-то вроде «прыжок+труп». А когда на голове у Рэма оказывается сомбреро – мы читаем на экране неказистое «Сомбреро поймать». Да и актеры, озвучивавшие игру, не выложились на все сто: читают с выражением, интонации верные, но голоса невнятные, задавленные. Нет в них огонька мексиканского чили! К переводу игрового меню, а также к выбранным шрифтам – никаких нареканий.

Можно сколько угодно ругать **Electronic Arts** и обвинять ее во всех напастьях индустрии, но делать игры по киношным лицензиям она умеет лучше других. Вторая часть стратегии в реальном времени

«**Властелин Колец: Битва за Средиземье**» сей факт только подтверждает. Игра удалась на славу: масштабная, красивая, со множеством разномастных существ из трилогии Толкиена. О таком подарке мечтали не только поклонники книги, но и фанаты фильма.

Помнишь, как в начале первой части киношной трилогии Саурон орудовал своей дубинкой? Так вот, в игре он проделывает то же самое. Один взмах – и противники стремительно взмывают в воздух. А ты бы видел, что творит Галадриэль! Разозлившись не на шутку, остроухая мадмуазель обрушивает на врагов сокрушительный торнадо. Все эти красоты можно увидеть, как в новом глобальном пошаговом режиме, так и привычных кампаниях. Последние для нас особенно интересны, ведь разработчики заготовили с дюжину стильных видеороликов с описанием событий Третьей Эпохи.

Стоит отметить, что в локализации от компании «Софт Клуб» озвучка куда лучше, чем в оригинале. Хотя EA в свое время не скупилась и приглашала актеров из фильма, наши артисты их легко обставили. В английской версии бойцы говорили сухим, казенным языком, а в локализации – напротив, речь богатая и живая. Слушать, как рвутся в бой эльфийские мечники, – что может быть прекраснее?

ЗВУК	10,0
ТЕКСТ	8,0
СТИЛЬ	7,0
РЕЦЕНЗИЯ PC ИГРЫ №21	н/а
ЛОКАЛИЗАЦИЯ PC ИГРЫ №30	7,5



ЗВУК	9,0
ТЕКСТ	8,0
СТИЛЬ	8,0
РЕЦЕНЗИЯ PC ИГРЫ №23	7,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ PC ИГРЫ №30	8,5



ЗВУК	9,0
ТЕКСТ	8,0
СТИЛЬ	9,0
РЕЦЕНЗИЯ PC ИГРЫ №29	7,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ PC ИГРЫ №30	9,0



РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ

Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик	Локализатор	Жанр	Рейтинг рецензии
Carcassonne 2: Эпоха мамонтов	Carcassonne: Die Jaeger und Sammler	1C	Koch Media	snowball.ru	Turn-Based Strategy	n/a
DRoD: Лабиринты Смерти	Deadly Rooms of Death: Journey to Rooted Hold	Акелла	Caravel Games	Акелла	Logic	n/a
Empire Earth 2: Искусство побеждать	Empire Earth 2: The Art of Supremacy	Софт Клуб	Mad Doc Software	Софт Клуб	Real-Time Strategy	6.0
Evil Dead: Regeneration	Evil Dead: Regeneration	Бука	Cranky Pants Games	Бука	Third-Person Action	6.0
Keepsake: Тайна долины драконов	Keepsake	Акелла	Wicked Studios	Акелла	Adventure	n/a
Звездные волки 2	Звездные волки 2	1C	Xbow Software	n/a	Real-Time Strategy	n/a
Звездный десант	Starship Troopers	Бука	Strangelite Studio	Бука	First-Person Shooter	n/a
Supreme Ruler 2010: Престол планеты	Supreme Ruler 2010	Акелла	BattleGoat Studios	Акелла	Strategy	7.5
War World: Планета роботов	War World: Tactical Combat	Акелла	Third Wave Games	Акелла	Action	n/a
Боги: Дорога в бесконечность	Gods: Lands of Infinity	1C	Cypron Studios	Логрус	Role-Playing Game	n/a
День Победы 2. Новая война	Hearts of Iron 2: Doomsday	1C	Paradox Interactive	snowball.ru	Strategy	n/a
Истории пикирующего бомбардировщика	Истории пикирующего бомбардировщика	1C	Maddox Games	n/a	Simulator	n/a
Князь Владимир	Князь Владимир	1C	PIPE Studio	n/a	Platformer	n/a
Кофе-брейк. Перцы в офисе 2	Coffee Break 2	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Abell Entertainment	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Management	n/a
Лига Хаоса: Кровавый спорт	Chaos League: Sudden Death	Акелла	Cyanide Studio	Акелла	Real-Time Strategy	n/a
Лучшие из лучших. Бильярд 2006	I Play 3D Billiards	GFI/Руссобит-М	Artematica Entertainment	GFI/Руссобит-М	Simulator	n/a
Лучшие из лучших. Прыжки с трамплина 2006	RTL Ski Jumping 2006	GFI/Руссобит-М	49Games	GFI/Руссобит-М	Sport	6.5
Нэнси Дрю. Последний поезд в Лунное ущелье	Nancy Drew: Last Train to Blue Moon Canyon	Новый Диск	Her Interactive	Новый Диск	Adventure	n/a
Нэнси Дрю: Секрет старинных часов	Nancy Drew: Secret of the Old Clock	Новый Диск	Her Interactive	Новый Диск	Adventure	n/a
Перевозчик: Раскаленный асфальт	Trucker	GFI/Руссобит-М	Mirage Interactive	GFI/Руссобит-М	Racing	n/a
Разборки в стиле кунг фу	Rag Doll Kung Fu	Акелла	Mark Healey	Акелла	Fighting	n/a
Спецназ. Штурмовая бригада	Combat Task Force 121	Direct Action Games	Логрус	First-Person	Shooter	n/a
Спецотряд «Кобра 11»	Alarm for Cobra 11: The Autobahn Patrol	GFI/Руссобит-М	VCC Entertainment	GFI/Руссобит-М	Racing	n/a
Тайна друидов	The Mystery of the Druids	Акелла	House of Tales	Акелла	Adventure	n/a
Угонщики	Jacked	Новый Диск	Sproing Interactive Media	Новый Диск	Racing	4.0
Укрощение огня	Wildfire	1C	Cat Daddy Games	Логрус	Management	n/a
Форд стрит рейсинг	Ford Street Racing	Новый Диск	Razorworks	Новый Диск	Racing	n/a
Хамелеон	Chameleon	1C	Silver Wish Games	1C	Action	n/a
Шорох	Scratches	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Nucleosys	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Adventure	7.5

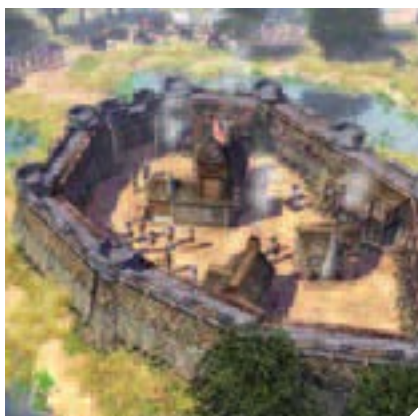
ВО ЧТО ИГРАЕМ В СЛЕДУЮЩЕМ МЕСЯЦЕ?

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Русская версия одной из лучших стратегий прошлого года **Age of Empires III**, которая заслуженно попала на обложку ноябрьского номера «**PC ИГР**» за 2005 год, поступит в продажу в середине мая. Красивая, эффектная, пусть и немного попсовая АоЕIII способна увлечь даже заядлого любителя шутеров. Когда ты будешь читать эти строки, коробки с игрой, скорее всего, уже отгрузят в магазины. Разбор локализации – в следующем «Дайджесте». Не пропусти! Тебя ждет еще много интересного.

AGE OF EMPIRES III

ЖАНР	Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК	Ensemble Studios
ИЗДАТЕЛЬ	1C
ЛОКАЛИЗАТОР	Логрус
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	1 DVD/3 CD
URL	www.ageofempires3.com games.1c.ru/aoe3/



РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

№	Название	Российский издатель
DVD-BOX		
1.	The Sims 2: Ночная жизнь	Софт Клуб
2.	Властелин Колец: Битва за Средиземье 2. Русская версия	Софт Клуб
3.	The Godfather	Софт Клуб
4.	The Sims 2. Русская версия	Софт Клуб
5.	Ледниковый период 2: Глобальное потепление	Софт Клуб
6.	The Sims 2: Университет	Софт Клуб
7.	Tomb Raider: Legend	Новый Диск
8.	World of Warcraft	Софт Клуб
9.	Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Софт Клуб
10.	F.E.A.R. (Director's Cut)	Софт Клуб

JEWEL-BOX

1.	Принц Персии: Два трона (DVD)	Акелла
2.	Tomb Raider: Legend	Новый Диск
3.	Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse	Бука
4.	Принц Персии. Два трона (3CD)	Акелла
5.	Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	GFI/Руссобит-М
6.	The Movies: Фабрика грез	1C
7.	Похождения Барда	1C
8.	Commandos: Strike Force	Новый Диск
9.	Lada Racing Club	Новый Диск
10.	Star Wars: Empire at War	1C

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
25 to Life	Новый Диск	Action	II квартал 2006
Advent Rising	Бука	Action	II квартал 2006
Ankh (Анк)	Новый Диск	Adventure	II квартал 2006
Bad Day L.A.	Акелла	Action	II квартал 2006
Black Buccaneer (Черный корсар)	Новый Диск	Action	Июнь 2006
City Life	Акелла	Simulation	II квартал 2006
Condemned: Criminal Origins	Софт-Клуб	Shooter	II квартал 2006
Desperados 2: Cooper's Revenge	Акелла	Strategy/Action	Лето 2006
Dreamfall: The Longest Journey	Новый Диск	Adventure	II квартал 2006
Dungeon Siege (Русская версия)	Новый Диск	RPG	II квартал 2006
El Matador	1C	Shooter	III квартал 2006
EverQuest 2	Акелла	MMORPG	III квартал 2006
Evolution GT	Руссобит-М/GFI	Racing	II квартал 2006
Fable: The Lost Chapters	1C	RPG	2006
Fahrenheit	Акелла	Adventure	II квартал 2006
Fallen Lords: Другой мир	GFI	Action	II квартал 2006
FlatOut 2	Бука	Racing	Июнь 2006
Guild Wars Factions	Бука	MMORPG	II квартал 2006
Gun	1C	Action	2006
Half-Life 2: Episode One	Бука	Shooter	Июнь 2006
Heroes of the Pacific	Бука	Simulation	II квартал 2006
Hitman: Blood Money	Новый Диск	Action	II квартал 2006
Quake IV	1C	Shooter	2006
Mage Knight: Apocalypse	Акелла	RPG	Лето 2006
Onimusha 3	Новый Диск	Action	II квартал 2006
Pac-Man World 3	Софт-Клуб	Action	II квартал 2006
Panzer Elite Action: Танковая гвардия	Руссобит-М/GFI	Action	II квартал 2006
Paradise	Новый Диск	Adventure	II квартал 2006
ParaWorld	Новый Диск	Strategy	2006
PSI: Syberian Conflict (Сибирский конфликт: Война миров)	Акелла	Strategy	II квартал 2006
Psychonauts	Бука	Action	II квартал 2006
Rogue Trooper	Новый Диск	Shooter	II квартал 2006
Rome Total War: Gold Edition	Софт-Клуб	Strategy	II квартал 2006
Runaway 2	Новый Диск	Adventure	2006
Scarface	Софт-Клуб	Action	2006
Scratches (Шопох)	Play Ten/Руссобит-М	Adventure	II квартал 2006
SIN Episodes: Emergence	Бука	Shooter	II квартал 2006
Sniper Elite	Бука	Shooter	Июнь 2006
Take Command: 2nd Manassas (13 полк. Военное искусство)	1C	Strategy	III квартал 2006
Titan Quest	Бука	ActionRPG	Июнь 2006
Th3 Plan	Акелла	Action	II квартал 2006
The Elder Scrolls 4: Oblivion	1C	RPG	Июнь 2006
The Longest Journey (Бесконечное путешествие)	1C	Adventure	II квартал 2006
The Sims 2: Бизнес	Софт-клуб	Simulation	II квартал 2006
The Sims 2: Каталог - Для дома и семьи	Софт-клуб	Simulation	II квартал 2006
ToCA Race Driver 3	Бука	Racing	II квартал 2006
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	GFI	Action	II квартал 2006
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	GFI	Action	III квартал 2006
Tony Hawk's American Wasteland	Бука	Simulation	II квартал 2006
Total War: Eras	Софт-Клуб	Strategy	Июнь 2006
True Crime: New York City	Бука	Action	III квартал 2006
War on Terror	Акелла	Strategy	II квартал 2006
World of Warcraft: The Burning Crusade	Софт-Клуб	MMORPG	Июль 2006

СОБИРАЕШЬСЯ КУПИТЬ ЦИФРОВИК?

ЛУЧШИЕ Цифровые КАМЕРЫ

**УЗНАЙ БОЛЬШЕ
О КАЖДОЙ МОДЕЛИ!**
подробный гид покупателя
цифровых фотокамер



**ЭКОНОМИТ
ВРЕМЯ И ДЕНЬГИ**

СЛОВАРЬ ГЕЙМЕРА

«Мы вчера весь вечер в новом инстансе хайлелевельных мобов фармили. Если б не прысты 60 левела с их мега-баффами, каюк бы нашему рейду! Еле этот донжон зачистили, зато столько лута понаперли и экспы огребли...» Из разговора продвинутых игроков непосвященный человек поймет от силы десятую часть сказанного. Что неудивительно, ведь речь заядлых геймеров представляет собой дикую смесь русского и английского языков, которую, однако, вряд ли сможет разобрать даже самый опытный переводчик. Идея написать словарик геймерской лексики назревала в «РС ИГРАХ» давно, но только сейчас мы реализовали задуманное в полной мере. В этом номере тебя ждет солидный список игровых терминов с детальными разъяснениями. Можно по-разному относиться к этому своеобразному «языку», но факт остается фактом – не зная значения большинства приведенных слов, ты вряд ли освоишься на киберспортивном соревновании или форуме какой-нибудь RPG (особенно онлайнной). Наиболее популярные термины расписаны в рамках этой статьи, но мы планируем расширять наш глоссарий. Обновленные версии словаря будут выкладываться на диске, начиная со следующего номера.

А

АВАТАР (от англ. Avatar – инкарнация, воплощение) – персонаж, за которого играет геймер.



Gothic 2: Нашего аватара ждут невероятные приключения!

АЛЬФА-ВЕРСИЯ – ранняя версия игры, в которой разработчики проверяют свое творение на предмет наличия самых серьезных ошибок.

АПГРЕЙД (от англ. Upgrade – улучшение):

1. Модернизация компьютера путем установки нового оборудования.
2. Повышение существующих или добавление новых характеристик и умений персонажам игры (в RPG и стратегиях); усовершенствование зданий (в стратегиях).

АРТ (от англ. Art – искусство) – графические материалы по играм: скетчи (эскизы персонажей, оружия, зданий, уровней), рендеры (высокополигональные изображения моделей), обои для рабочего стола и пр.

Иногда арт выкладывается создателями игры на сайте проекта.



Обои для рабочего стола по Lineage 2: большинство компаний радуют поклонников своих игр вот такими графическими материалами.

АРМОР (от англ. Armor – броня) – бронежилет, доспех или любой другой вид защиты, снижающий количество получаемого урона.

АРТЕФАКТ:

1. Игровой предмет (посох, доспехи, меч и т. д.), обладающий магическими свойствами.
2. Графический «глюк» на экране монитора. В отличие от бага вызван, как правило, аппаратными проблемами или же криво установленными драйверами.

Б

БАГ (от англ. Bug – жук, вирус) – ошибка в игре, допущенная по невнимательности разработчиков. Устраняется установкой патча.

Патч – небольшое бесплатное дополнение к игре, создаваемое самими разработчиками.

«Латает» дыры в геймплее, устраняет проблемы с графикой и звуком.



«Корсары 3» – одна из самых богатых на баги игр последнего времени.

БАЗА:

1. Главное здание игрока (или его противника) в стратегиях.
2. Зона на уровне, изначально принадлежащая одной из команд в сетевой игре (касается экшенов).

БАФФ ИЛИ БАФФИНГ (от англ. Buff – буйволовая шкура, смягчать удары) – некое воздействие (как правило, магическое) на персонажа или какое-либо другое существо, увеличивающее его характеристики, навыки, сопротивляемость магическим и физическим повреждениям и т. д.

БЕТА-ВЕРСИЯ – незаконченная версия игры, используемая (так же, как и альфа-версия) для тестирования проекта. Но, в отличие от «альфы», это практически готовая игра. Осуществляется поиск ошибок и нестыковок в геймплее, доводка баланса, оптимизация графики и пр. Этот процесс газывается бета-тестингом.

БИЛД – одна из версий проекта, находящегося в разработке. Например, *альфа-версия* – это ранний билд, а вышедшая игра – финальный.

БИНДИТЬ, БИНДОВАТЬ (от англ. *Bind* – привязывать) – назначение какой-либо клавише (или их комбинации) определенной функции. Необходимое в сетевой игре действие, поскольку оно позволяет геймеру действовать более расторопно. Например, выделять нужный отряд юнитов нажатием "CTRL"+"1" куда быстрее, нежели обводить солдат в рамку с помощью мышки.

БОНУС (от англ. *Bonus* – премия) – полезное свойство, дающееся как награда за определенные действия игрока. Может быть и материальным предметом, который необходимо подобрать. Как правило, встречается в большинстве консольных и кроссплатформенных игр.

БОЕВКА – стычка с противниками, игровой бой.



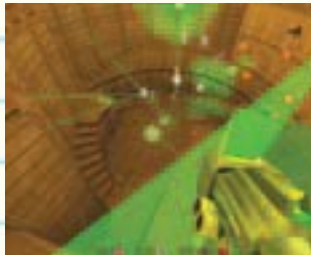
Morrowind: боевка с монстром в тесном коридоре подземелья.

БОТ (сокращение от слова «Робот») – управляемый компьютером персонаж в мультиплеере шутеров, симулирующий деятельность человека-игрока. Может сражаться как на стороне геймера, так и против него. В отличие от монстра обладает теми же возможностями, что и игрок: бежит, где ему заблагорассудится, может применять любое оружие, обладает 100% здоровьем.

БФГ (от англ. *BFG* – *Big Fucking Gun*; существует множество расшифровок этой аббревиатуры, но приведенная нами – наиболее популярна) – впервые эта чудо-пушка засветилась в *Doom* и с тех пор является визитной карточкой проектов от *id Software*. Примечательно, что в каждой новой игре компании встречалась своя модификация BFG (в

первом *Quake* ее, правда, не было, а в *Quake 4* она называется *Dark Matter Gun*). Наносит просто колоссальный урон, является самым мощным оружием.

Вообще, эта аббревиатура успела стать нарицательной, обозначая собой любое сверхмощное оружие в экшенах.



Quake 2: более смертоносное оружие, чем BFG, ты не найдешь.

В

ВОР – смотри «рога».



World of Warcraft: вор подкрадывается к жертве со спины и оглушает ее.

ВЭПОНСТЭЙ (от англ. *Weaponstay*; *weapon* – оружие, *stay* – пребывать) – опция в мультиплеере шутеров, при включении которой подобранное игроком оружие не исчезает, а остается на месте.

Однако второй раз поднять один и тот же ствол (дабы пополнить боезапас) уже не получится. Единственный источник боеприпасов при игре с вэпонстеєм – коробки с патронами (зарядами, ракетами и пр.) Сильно меняет стиль игры, сводя на «нет» тактику удержания какого-либо оружия. Почти не применяется на серьезных киберспортивных соревнованиях.

Г

ГАМА, ГАМЕС, ГЕЙМ (от англ. *Game* – игра) – без комментариев.

ГАМИТЬСЯ – играть в игры.

ГЕЙМЕР (от англ. *Gamer* – игрок) – человек, активно увлекающийся играми. Этот термин имеет более яркую эмоци-

ональную окраску, нежели привычное слово «игрок».



Геймер во всей своей красе.

ГЕЙМПЛЕЙ (от англ. *Gameplay*) – непосредственно игровой процесс. Главный аспект любого проекта.

ГРЕНЭЙД-ДЖАМП (от англ. *Grenade Jump*) – смотри ракет-джамп. По сути своей то же самое, только вместо ракеты используется граната замедленного действия. Выполняется куда сложнее ракет-джампа.

Д

ДАМАГ (от англ. *Damage* – урон) – получаемый или наносимый урон.

ДАБЛ-ДЖАМП (от англ. *Double Jump* – двойной прыжок) – выполняя этот прыжок, персонаж отталкивается от поверхности, на которую только что запрыгнул. Помогает в считанные секунды забираться на огромные высоты. Данный трюк возможен далеко не во всех шутерах, и в каждом он выполняется по-своему.

ДАЙСЫ (от англ. *dice* – кости) – игровые кубики (четырех-, шести-, восьми-, десятигранные и т.д.). Используются в различных ролевых системах (например, в *D&D*) для расчета вероятности попадания по противнику каким-либо оружием или магией и расчета повреждений. В компьютерных *RPG* броски кубиков моделируются компьютером.



Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal. Во время боевки компьютер моделирует броски дайсов. Только мы этого не видим.

Б
Д

ДВИЖОК (дословный перевод англ. *Engine* – двигатель) – программная основа, на которой создается игра. Набор готовленных разработчиками шаблонов, инструментов, возможностей. Говоря слово «движок», в большинстве случаев подразумевают графическую оболочку игры, хотя это понятие куда более емкое.



Unreal Engine 3 – один из самых технологически совершенных движков.

ДЕБАФФ ИЛИ ДЕБАФФИНГ – воздействие на персонажа или монстра, противоположное баффу, то есть снижающее его характеристики и навыки.

ДЕВЕЛОПЕР (от англ. *Developer* – застройщик) – разработчик (или компания разработчиков) игр.

ДЕСМАТЧ (от англ. *Deathmatch*, смертельный матч) – самый старый, но не утративший с годами популярность, режим сетевой игры. Смысл прост: «все против всех». Никаких замороженных правил, полагаться приходится исключительно на свои рефлексы и знание уровня. Десматч бывает обычным, командным (игроки делятся на два враждующих лагеря), а также дуэльным.

ДЖИБЗЫ (англ. *Gibs* – сокращение от *Giblets*, что дословно означает «потроха») – кровавое месиво, в которое превращается модель игрока, жертвы оверкилла.



Doom был первым шутером, где врагов можно было разносить на джибзы.

ДОНЖОН (от англ. *Dungeon* – подземелье) – катакомбы,

подземелье, как правило, кишашее монстрами.

ДУМАТЬ – играть в Doom.

ДУМЕР – поклонник Doom.

ДУЭЛЬ – сражение «один на один». Базовая дисциплина киберспортивных соревнований в шутерах (кроме командных) и стратегиях.

3-и

ЗУМ (от англ. *Zoom* – изменение масштаба изображения) – приближение картинки в шутерах, используется для более точного прицеливания. Раньше зум мог быть заранее предусмотрен для какого-либо вида оружия (например, для снайперской винтовки) или создан искусственно при помощи консоли (в таком случае эта функция биндится на какую-нибудь клавишу). Сейчас же практически во всех современных экшенах и шутерах режим прицельной стрельбы есть изначально.



Sniper Elite: половина игры проходит со включенным «зумом».

ИНСТАНС (от англ. *Instance* – отдельный случай) – боевая зона в MMORPG, в которой игрок (или же партия игроков) не может повстречать других геймеров.

К

КАРТА – см. уровень.

КАСТОВАТЬ (от англ. *cast* – бросать, швырять) – произносить, творить заклинание.



Vampire: The Masquerade – Bloodlines: сейчас наш вампир скастует молнию.

КВАД, КВАД-ДАМАГ (от англ. *Quad Damage* – четырехкратный урон) – пауэрап из серии Quake, увеличивающий наносимый игроком урон в четыре раза. Представляет собой стилизованную букву «Q» и является символом всех Кваков. Схожие по своему действию рулезы из других игр геймеры также называют квадом.

КВАК, КВАКА – Quake.

КВАКАТЬ – играть в Quake.

КВЕСТ (от англ. *Quest* – поиски):

1. Подвид жанра Adventure.
2. Задание, которое выдают игроку NPC в RPG, MMORPG, Adventure.

КИБЕРСПОРТ – вид спорта (в России и ряде других стран признан таковым официально), представляющий собой организованные соревнования между профессиональными игроками (прогеймерами) по сети. Они соревнуются в разных дисциплинах (читай – играх), наиболее популярные – *Counter-Strike*, *Quake 4*, *Warcraft III: The Frozen Throne*, *Stracraft*. Если обычные люди играют в свое удовольствие, то киберспортсмены добиваются славы и денег – обычно победа в чемпионате (особенно международном) приносит немалый доход. Главное киберспортивное соревнование – **WCG** (World Cyber Games).



Команда российских игроков на WCG 2004.

КИЛЯТЬ (от англ. *Kill* – убийство) – убивать кого-либо.

КРОССПЛАТФОРМЕННАЯ ИГРА – игра, создаваемая для нескольких игровых платформ.

КОНСОЛЬ (от англ. *Console* – пульт управления):

1. Игровая приставка.
2. Командное меню, в котором геймер может ввести определенные команды или коды.

Также в консоли можно отслеживать все системные сообщения, выводимые игрой. Наличествует в большинстве серьезных экшенов, особенно в мультиплеерных. В остальных же играх консоль скрыта от глаз игрока, однако она открывается путем несложных манипуляций с конфигурационными файлами.



Sony Playstation 3 – самая многообещающая консоль нового поколения.

КОНТРА, КС – игра Counter-Strike.

Л

ЛАГ (от англ. *Lag* – отставание) – проблема сетевого соединения, когда пакеты информации задерживаются на пути от компьютера игрока к серверу и обратно. Злейший враг любого поклонника MMORPG.

ЛАМЕР (от англ. *Lamer* – человек, не разбирающийся в чем-то) – чайник, который очень много о себе мнит, но на деле почти ничего не знает.

ЛУТ (от англ. *Loot* – добыча, награбленное) – предметы, которые можно подобрать с тела убитого монстра или другого игрока (в MMORPG).

М

МАНА (от англ. *Mana*) – мистическая энергия или субстанция, используемая для сотворения заклинания. Обычно на каждое заклинание тратится определенное количество очков маны (Mana Points).



В «Магии Крови» надо было постоянно следить за маной, ведь расходовалась она там стремительными темпами.

МАНЧКИН (от англ. *Munchkin*) – игрок, сосредоточенный на эффективном развитии персонажа и быстром прохождении, но при этом забывающий про отыгрыш роли. Поклонники ролевых игр, почитающие принципы и традиции жанра, порицают манчкинов.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ (англ. *alignment*) – параметр персонажа, отражающий характер и темперамент героя (например, Chaotic Evil, Lawful Good и др.).

МОБ (от англ. *Mobile Object*) – любое движущееся враждебное существо. Этот термин употребляется, в основном, только любителями RPG. Смотри «монстр».

МОД (сокращение от «модификация») – созданное любителями или профессионалами дополнение, изменяющее какие-либо аспекты оригинальной игры. Новшества могут быть как совсем незначительными, так и очень существенными (полностью перерисовываются модели, меняется баланс игры, геймплей подвергается полной переработке). Модификации второго типа называют «тотальными конверсиями» (Total Conversion), наиболее яркие примеры – **Battlefield 1942: Desert Combat**, **Half-Life: Team Fortress**, **Western Quake 3**.



Battlefield Desert Combat: одна из самых качественных тотальных конверсий оригинального Battlefield 1942.

МОДУЛЬ – термин, пришедший из настольных RPG. Игра, приключение с законченным сценарием. В модулях компьютерных RPG (например, существуют официальные и любительские модули к **Neverwinter Nights**) могут также незначительно меняться правила.

МОНСТР – любой враг, находящийся под контролем AI. Боты монстрами не считаются, поскольку имитируют игру человека.

МУЛЬТИПЛЕЕР (от англ. *Multiplayer*) – сетевая игра: по модему, по локальной сети, через интернет, по электронной почте (редкий тип).

Ж-О

НИК, НИКНЕЙМ (от англ. *Nickname* – кличка) – выбираемый самим человеком псевдоним. Подписываться в играх и интернете своим реальным ФИО считается дурным тоном.

НЕПИСЬ – смотри NPC.



Fall: Last Days of Gaia: в деревенские полным-полно неписей, но тех, кто выдает квесты, можно пересчитать по пальцам.

ОВЕРКИЛЛ (от англ. *Overkill*, дословно – «переубийство») – уничтожение противника с помощью куда более мощных средств, нежели требуется. Например, убийство врага с несколькими хит-поинтами прямым попаданием из гранатомета. Как следствие, модель супостата превращается в джибзы.

П

ПАУЭРАП (от англ. *Power-Up*, дословно – повышение силы) – ценные предметы в экшенах и шутерах, повышающие характеристики игрока или придающие ему какие-либо новые возможности. Самый яркий пример – **квад-дамаг**.

ПЕРК (от англ. *perk* – выпиваться) – уникальная черта персонажа. Может отражать как сильные, так и слабые стороны героя.



Сексапильность – один из перков персонажей Fallout 2.

К
П

ПЛЕЕРКИЛЛЕР, ПК (от англ. *Playerkiller* – убийца игроков) – человек, специализирующийся на убийстве персонажей других игроков в MMORPG. Такая деятельность порицается и наказывается в большинстве онлайн-ролевок, однако в некоторых проектах соперничество геймеров является основой геймплея (например, в *Lineage II*, *Guild Wars*).



Guild Wars – одна из тех редких MMORPG, где плееркиллинг – неотъемлемая часть игрового процесса.

ПРОГЕЙМЕР (от англ. *Progamer*, *Professional Gamer*) – профессиональный игрок, киберспортсмен.

ПРОКАЧКА – получение очков опыта, последующее повышение характеристик персонажа, изучение новых умений и т.д. за счет выполнения квестов, уничтожения монстров и т.п. Игрока, сконцентрированного исключительно на прокачке героя, называют *манчкином*.



РАСА (*Race*) – какая-либо народность, зачастую фэнтезийная или фантастическая (например, эльфы, гномы, мутанты, киборги и т.д.)

РЕЙД – объединение нескольких групп игроков в MMORPG для выполнения особо сложных квестов. Например, убийство монстра Ragnaros в *World of Warcraft* – типичное рейдовое задание.

РЕЛИЗ (от англ. *Release* – опубликованный материал) – поступление игры в продажу. Также релизом называют только что вышедшую игру.

РЕЛЬСА – оружие Railgun из серии Quake (кроме первой части). Выбор многих прогеймеров – обладает поразительной точностью, дальностью и наносит огромный урон. Единственный минус –

низкая скорострельность и трассирующий след от выстрела (появляется на миг-другой), который выдает игрока с рельсой.



Рельса – выбор профессионала.

РЕСПАУН (от англ. *Respawn*, что буквально значит *перерождаться*) – возрождение погибшего игрока в первоначальном виде (со 100% запасом здоровья и базовым набором оружия).

РОГА (от англ. *Rogue* – мошенник, бродяга) – класс персонажа, специализирующийся на «воровских» навыках: вскрытии замков, скрытном бою, обезвреживанию ловушек, краже имущества (последнее встречается в некоторых RPG, но практически отсутствует в MMORPG).

РОЛЕВКА – ролевая игра, RPG.

РУЛЕЗ (от англ. *Rulez*) – любой полезный предмет в играх. Данный термин чаще всего употребляется поклонниками шутеров. Относится к пауэрапам, броне, оружию, аптечкам.



СКИЛЛ (от англ. *skill* – умение) – приобретаемое или врожденное умение. Например, Hiding (умение прятаться), Lockpicking (взлом замков), Heavy Weapons (навык владения тяжелым оружием) и так далее.

СКРОЛЛ (от англ. *scroll* – свиток) – листок с написанным на нем заклинанием. Скроллы обычно пропадают после использования спелла. Но, например, в D&D заклинания со свитков могут быть переписаны в магическую книгу и затем используются многократно.

СПЕЛЛ (от англ. *spell* – заклинание) – какое-либо заклинание, сотворенное магом. Су-

ществуют лечащие, защитные, атакующие заклинания, проклятия и т.д.



Dungeon Lords: этих железных девушек надо брать самыми бронейными спеллами.

СПЕЛБУК (*Spellbook*) – магическая книга, в которую записываются заклинания.



УРОВЕНЬ – ограниченное виртуальное пространство, где происходят события игры. Разработчики вынуждены разбивать свои творения на уровни, дабы снижать нагрузку на компьютер геймера. Даже в RPG с «целостным миром» (типа *TES 4: Oblivion*) все территории поделены на такие постепенно подгружаемые участки.



Arx Fatalis: чтобы не затеряться на уровне, необходимо сверяться с картой.

ФАЙЕРБОЛ (от англ. *fireball* – шар огня) – популярное магическое заклинание, встречающееся едва ли не в каждой RPG и Action/RPG. Представляет собой огненный шар, который наносит повреждения всем противникам, находящимся в определенном радиусе от «точки взрыва».



Heroes of Might & Magic 3: одним файрболом мы поджариваем несколько отрядов водяных элементарей.

ФАРМИНГ (от англ. *Farming* – сельское хозяйство) – долгое выполнение повторяющихся действий ради получения чего-либо. Употребляется по отношению к монстрам, на которых охотятся игроки, дабы заработать побольше *экспы* или заполучить определенный предмет. Этому занятию обожают предаваться *манчкины*.

ФАРМИТЬ – заниматься фармингом. Пример: «Ради крутого *скролла* он готов *фармить* мобов часами»

ХИТ-ПОИНТ – единица измерения здоровья. В большинстве FPS 100 хит-поинтов означают, что персонаж полностью здоров, а приближение этого показателя к нулевой отметке сулит неминуемую гибель.

Ч-Ю

ЧАЙНИК – человек, который мало разбирается в теме.

ЧАР (сокр. *Char* от англ. *Character* – персонаж) – то же самое, что и *аватар*.

ЭКСПА ИЛИ ХР (от англ. *experience* – опыт) – очки опыта, набираемые персонажем. Как правило, по достижении определенного количества ХР персонаж получает повышение в *уровне*.

ЭНКАУНТЕР (*Encounter*) – неожиданная встреча с персонажем или противником (например, в *Fallout 1-2*).

ЮНИТ (от англ. *Unit* – единица) – управляемая игроком или компьютером единица в стратегиях.



В *Age of Empires 3* под нашим руководством могут находиться сотни различных юнитов.

А

АКЦИОН (дословно – действие) – экшен. Самый популярный в мире игровой жанр. Оно и неудивительно –

в экшенах от игрока обычно не требуется напрягать извилины. Такие игры обладают высокой динамичностью *геймплея*. Геймер управляет одним-единственным персонажем, которому необходимо как можно быстрее совершать определенные действия: бегать, стрелять, уворачиваться, прыгаться и т. д.

Самые распространенные виды экшенов: *FPS*, *TPS*, *Stealth*, *Fighting*.

ADD-ON – официальное дополнение к игре, распространяемое за деньги. Раньше для установки адд-она была необходима основная версия игры, в последние годы разработчики стали выпускать *Stand-alone* адд-оны, не требующие оригинала.

ADVENTURE (дословно – приключение) – адвенчура (или адвентюра). Игровой жанр, полная противоположность *аркаде*. Геймеру не нужно судорожно выполнять какие-либо действия, однако извилины придется напрягать постоянно. В адвенчурах игрок строго следует по сюжетной линии (в абсолютном своем большинстве адвенчуры полностью линейны), общаясь с многочисленными *NPC* и решая множество головоломок. Величайший представитель этого жанра – серия *Myst*.



Myst 5: End of Ages. Умные головоломки и шикарная графика – визитная карточка всех игр серии.

AI (от англ. *Artificial Intelligence* – искусственный интеллект) – часть программного кода, отвечающая за поведение подконтрольных компьютеру персонажей и монстров. Как правило, не отличается особым умом и часто глючит.

ARCADE (дословно – магазинный пассаж) – аркада. Пускай перевод этого термина тебе не кажется чем-то отстраненным. Это старейший игровой жанр, зародившийся около сорока

лет назад еще на игровых автоматах. Которые, в свою очередь, располагались в зданиях магазинов. Основные черты аркад – полная условность происходящего и максимальная простота *геймплея*. Тем не менее, от игрока требуется хорошая реакция и «соображалка».

Где-то ближе к середине 90-х годов в лексикон игровых журналистов вошло слово «аркадность», которым они стали обозначать степень нереалистичности игры (следует различать слова «нереалистичность» и «нереальность»).

В-Д

BEAT'EM'UP (дословно – побей их всех) – битэмап, один из древнейших игровых жанров, который «вырос» из *аркад*. В отличие от обычных двухмерных *аркад*, в битэмапах наличествует большая свобода перемещения – игрок волен ходить не только слева направо, но и вверх-вниз по горизонтальной поверхности. Также *геймер* может разбивать различные предметы на уровне, дабы доставать из них различные *рулезы*: оружие, дополнительные жизни, *бонусы* и т. д.

Современные битэмапы полностью трехмерны, однако камера «крутится» на приличном отдалении от персонажа игрока.

Смысл битэмапов чрезвычайно прост – есть главный герой, и ему противостоит куча врагов. Надо завалить их всех и остаться в живых. Сражения в таких играх обладают элементами *файтинга*. Битэмапы «старой школы» – известная серия *Golden Axe*, новой – «*Бой с тенью*».



Golden Axe: популярнейший битэмап начала 90-х – в него играли и на PC, и на Sega, и на игровых автоматах.

CRPG (от англ. *Computer Role-Playing Games*) – RPG, изначально заточенные под самую правильную платформу (то

есть PC). Это куда более сложные и интеллектуальные ролевки, нежели JRPG.

D&D (*Dungeons & Dragons*) – самая известная настольная ролевая система и вселенная, на основе которой было создано великое множество компьютерных RPG. Первая редакция, появившаяся в 1961 так и называлась D&D, затем вышла заметно расширенная и усовершенствованная версия AD&D (*Advanced Dungeons & Dragons*). Несколько позже была выпущена вторая редакция – AD&D 2nd Edition. Потом компания-разработчик системы «вернулась к истокам» и отказалась от термина Advanced, который отпугивал широкую аудиторию. Последняя версия правил носит название D&D v3.5. Наиболее известные игры по лицензии D&D (AD&D): серии *Eye of Beholder*, *Gold Box*, *Baldur's Gate*, *Icewind Dale*, *Planescape: Torment*, *Neverwinter Nights*, *The Temple of Elemental Evil*: *A Classic Greyhawk Adventure* и другие.



Neverwinter Nights – суперпопулярная RPG по лицензии третьей редакции D&D. Фанаты создали множество весьма любопытных модулей к ней с помощью встроенного редактора NWN Toolset.

DM ИЛИ GM (*Dungeon Master, Game Master*) – термин, пришедший из настольных RPG. Так называют ведущего, который пишет сценарий, следит за соблюдением правил и «управляет» игрой. В компьютерных RPG GM'ы следят за правилами и помогают игрокам в онлайн-овых играх (MMORPG) или в режиме мультиплеера (например, в *Neverwinter Nights*).



FIGHTING – практически вымершая на PC разновидность экшена, в которой на арене друг против друга сражаются два бойца. Они применяют

различные суперудары, комбо и другие примемы. Бои в файтингах чрезвычайно зрелищны. Самый популярный Fighting на нашей родной платформе – серия **Mortal Kombat**.

FPS (от англ. *First Person Shooter*) – шутер от первого лица. Игрок смотрит на игровой мир глазами своего героя. Первым популярным FPS был **Wolfenstein 3D** (1992 г.)

FPS (от англ. *Frames Per Second*, дословно – кадров в секунду) – число кадров в секунду, которое компьютер успевает обрабатывать в том или ином приложении. Чем этот показатель выше, тем лучше. По количеству FPS часто измеряют производительность системы.



GODSIM (от англ. *God Simulator*) – годсим, симулятор бога. Разновидность стратегии, в которой игрок должен покровительствовать вверенным ему юнитам. Но в отличие от других представителей жанра *Strategy*, он не может командовать ими напрямую.

HP (*Hit Points*) – очки жизни, см. ХИТ-ПОИНТ.

JRPG (*Japanese Role-Playing Game*) – японские ролевые игры. В большинстве своем консольные проекты, портированные на компьютер. Наиболее яркие представители: серия *Final Fantasy*, *Grandia II*, *Breath of Fire 4*.



Grandia II – один из наиболее ярких представителей семейства JRPG на PC

L33T (или просто *Leet*) – своеобразный тип шифрования английских слов и предложений, который появился в середине 80-х годов прошлого столетия. Изначально его использовали хакеры, дабы представители власти не могли разобрать их переписку. В последние годы приобрел

большую популярность среди остальных интернетчиков.

Главные особенности L33t:

а) Схожие по написанию цифры часто заменяют собой буквы (*Leet* = L33t, *Wares* = W4R3Z).

б) Меняются местами буквы (*porn* = pr0n).

в) Упрощаются конструкции слов (например, окончание *-ed* меняется на *-t*).

г) К словам искусственно добавляются различные морфемы (особо часто – окончания *x0r* или *z0r*: *hacker* превращается в *H4x0r*).



MMOG (от англ. *Massively Multiplayer Online Game*) – эта аббревиатура применима к любой многопользовательской онлайн-овой игре.

MMORPG (от англ. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) – онлайн-овая RPG, наиболее многочисленная разновидность MMOG. В одном игровом мире сосуществуют персонажи сотен, а то и тысяч геймеров. Они могут как сражаться друг с другом (*Player vs. Player* MMORPG), так и совместно бить монстров, выполнять квесты (*Player vs. Environment* MMORPG). Во многих MMORPG есть как PvP, так и PvE-элементы. Во всем остальном это все те же RPG.

NPC (*Non-Player Character*) – персонаж, не находящийся под управлением игрока. Обычно некоторых из них можно нанимать (присоединять к команде) и получать контроль над ними. Таких, как правило, называют Recruited PC.



RPG (ROLE-PLAYING GAMES) – ролевые игры. Раз-

личают настольные, полевые и компьютерные RPG. Именно с последними, называемыми также CRPG, и знакомы любители компьютерных игр. Основной идеей RPG является отыгрыш роли приключенца, путешествующего по выдуманному миру (фэнтезийным или фантастическим). Геймеры управляют игровым персонажем и стараются действовать в соответствии с определенными мировоззрением ге-

роя. Как правило, по мере развития сюжетной линии персонаж выполняет задания (квесты), сражается с монстрами и исследует новые территории, за что награждается очками опыта (XP) и повышением уровней, характеристик и т.д. Наиболее известные и популярные компьютерные RPG: серии **Ultima**, **The Elder Scrolls**, **Baldur's Gate**, **Fallout**, **Might and Magic**, **Wizardry**.



Серии The Elder Scrolls уже 12 лет, а она и не собирается умирать. Oblivion – фаворит в борьбе за звание лучшей RPG 2006 года.

RACING (от англ. *состязание в скорости*) – в России этот игровой жанр более известен как «гонки», хотя по науке он называется «автосимулятором». И даже если проект максимально аркаден, а симулятором в нем и не пахнет, по отношению к нему следует употреблять термин «аркадный автосимулятор».

RTS – стратегии в реальном времени. Самый распространенный поджанр *Strategy*, поскольку он наиболее прост в освоении. В отличие от *TBS*, игроки в одно и то же время совершают различные действия. Стратегическое планирование в RTS зачастую отсутствует, на первый план выходит тактика. Геймплей в подобных проектах сводится к штамповке юнитов, скорейшей отстройке базы и нападению на врага. Известнейшие RTS-серии: **Warcraft**, **Command & Conquer**.

S

SIMULATION (дословно – *симуляция*) – игры, максимально приближенные к реальности. Не столько в плане историчности, сколько в плане моделирования тех или иных действий. Наиболее популярные виды симуляторов: спортивные игры, авиа- и автосимуляторы.

SHOOTER – шутер. Наиболее популярная разновидность экшена, где основой геймплея является уничтожение всего и вся.

SQUAD-BASED – стратегии, где под управление игрока попадает отряд бойцов, которых он должен беречь, как зеницу ока. Ибо в отличие от других поджанров *Strategy*, нанимать новых юнитов здесь нельзя. Выполнять поставленные задачи приходится одной и той же группой. В *squad-based* играх каждой боевой единице уделяется огромное внимание. В других стратегиях юнит обладает лишь показателями жизни/урона/защиты, и по сути своей является пушечным мясом. В *squad-based* он располагает куда большим количеством параметров и навыков, имеет собственный инвентарь, уникальную модель поведения. Наиболее яркие представители этого жанра – серии **X-Com**, **Jagged Alliance**, **Commandos**.

STEALTH (дословно – *украдкой, втихомолку, тайком*) – игры (или даже отдельные миссии в играх), в которых от геймера требуется действовать скрытно, не показываясь монстрам и прочим врагам на глаза. Как правило, элементы *Stealth* встречаются в экшенах и стратегиях, хотя и в RPG они тоже не редкость. Родоначальником *Stealth* был FPS **Thief: The Dark Project**, своеобразный «симулятор вора».



Thief: The Dark Project – родоначальник жанра Stealth.

STRATEGY – стратегия. Игры, относящиеся к жанру *Strategy*, – одни из самых сложных в освоении. Под непосредственное управление геймера попадают целые армии, города, а то и страны. Главные задачи игрока в стратегиях – преумножить собственные силы, достигнуть технологического совершенства, расширить границы своей державы,

подавить противника. Если в авантюрах важно иметь развитое логическое мышление, то здесь необходимо (как правило) быть хорошим стратегом и тактиком, дабы победить.

Стратегии могут быть самыми разными: *Godsim*, *Wargame*, *TBS*, *RTS*, *Tycoon*, *Squad-Based*.

T

TACTICAL – тактические игры (обычно экшены и стратегии), в которых игрок должен тщательно планировать свои действия.

TBS (от англ. *Turned Based Strategy*) – пошаговые стратегии. Каждый игрок совершает действие в свой ход, затем передает инициативу другому. Наиболее известные представители TBS – серии **Civilization**, **Master of Orion**, **Disciples**, **Age of Wonders**, **Heroes of Might & Magic**.

TPS (от англ. *Third Person Shooter*) – шутер от третьего лица. Игрок смотрит на игровой мир как бы из-за спины своего главного героя. Первый популярный TPS – **Tomb Raider** (1996 г.).

TYCOON (от англ. *промышленный или финансовый магнат*) – тайкун. Стратегия, в которой игроку вверяется какое-либо предприятие. Его цель – осуществлять над ним финансовый и хозяйственный контроль, дабы расширить границы своего бизнеса и набрать максимальное количество виртуальных денег. Самый известный тайкун – **SimCity**.

W

WARGAME – TBS, в которой нужно руководить не только локальными сражениями, но и уделять огромное внимание планированию на глобальной карте.



Massive Assault – лучший варгейм последних лет.

ИГРЫ НА ВСЮ ЖИЗНЬ



Неторопливо занимается заря, отсекая ночной сумрак алой полосой на горизонте. Свежий ветер трогает шторы, шевелит взлохмаченные волосы. Из давно опустевшей кружки еще чуть тянет горьким кофе, нестерпимо режет глаза. Город просыпается с пением птиц, тархтением мусоровоза на улице, звонким лаем бродячих собак. Через час пора вставать, а ты даже еще не ложишься. Удивительный, неповторимый, волшебный мир, раскинувшийся по ту сторону монитора, никак не хочет отпускать. Бывают игры на день, на неделю, на месяц, но за этой, кажется, легко провести всю жизнь. Неприятности с начальством, серьезные разговоры в деканате или учительской, гневные SMS от забытой подружки ничто. Иллюзия и реальность поменялись местами, ты живешь там, здесь же только существуешь. Этот материал мы посвящаем играм-наркотикам, шедеврам, от которых невозможно оторваться. Будь осторожен! Попав в их прочные сети, тяжело выпутаться. Видишь ребят на картинках? Они не смогли вовремя остановиться...



1



DARKLANDS

Добро пожаловать в средневековую Германию. В твоём распоряжении целая страна – делай, что хочешь! Герои не скованы жестким сценарием, единственная цель – прославиться, а для этого все средства хороши. Игра, как и подобает RPG, начинается с создания персонажа и уже на этой стадии демонстрирует свою неординарную натуру. Ты не выбираешь класс героя, ты определяешь его прошлое! Как? Все очень просто: отвечаешь на вопросы о поступках альтер-эго с десятилетнего возраста. Таким образом, рождается действительно уникальная личность, а не штампованный маг или воин. Собрав команду, отправляемся в путь... От обилия возможностей захватывает дух. Сотни квестов, десятки городов и подземелий – глаза разбегаются. Но хватит тарашиться, пора действовать! Ведь столько всего нужно успеть, пока герои не состарились. Да-да, все игровые страсти бурлят в реальном времени!

Darklands стала настоящим откровением, но многих оттолкнуло засилье багов и гигантский размер. Для 1992 года двадцать мегабайт на винчестере – заоблачные требования. Но истинные фанаты RPG «вылизывали» HDD подчистую, только бы освободить место для Darklands. Кстати, приобрести игру можно и сегодня. Электронный магазин **eBay** продает ее всего за пять долларов. Правда, работает программа только через DOS.

2



DAGGERFALL/MORROWIND/OBLIVION

Свобода – первая ассоциация, которая возникает, когда слышишь название **The Elder Scrolls**! Никто не торопит тебя с выполнением квестов, не трубят над ухом, зазывая на священную войну. Здесь ты сам себе на уме. Игровые пространства притягивают всех любителей захватывающих путешествий. Попробуй в той же **Daggerfall** прогуляться от города до города пешком или на лошади: гарантировано встретишь несколько монстров и, возможно, набредешь на подземелье.

Вся серия The Elder Scrolls славится по-настоящему живым миром. Здесь можно все: воровать товар из магазинов, воевать, обустраивать собственный дом. Сюжет как-то теряется, уходит на второй план. О главном квесте, как правило, вспоминаешь только тогда, когда коллекционное оружие уже некуда складывать, собственный особняк сверкает роскошью, а твое имя каждая собака знает.

Покинуть The Elder Scrolls непросто. Ты регулярно обещаешь себе пойти спать, «добравшись до конца вон того подземелья», но все равно продолжаешь играть. Ведь, выбравшись наружу, надо отправляться в город, чтобы продать трофеи. Получив деньги, невольно заглядываешь в лавку, а там и очередной квест поспевает...

3



MIGHT AND MAGIC VI

Might and Magic – вселенная с богатейшей историей. Она легла в основу карточных игр, пошаговых стратегий и RPG. Самым удачным из ролевых проектов оказалась **Might and Magic VI**. Эпическая история о падении королевской династии... Чарующий мир с непохожими друг на друга городами и неординарными NPC... Комплексная, но простая для понимания ролевая система. Современным разработчикам следует брать с нее пример. Множество магических школ, собственноручно приготовленные зелья, азартные мини-игры и огромный простор для странствий. В игре нет одинаковых катакомб, каждый лабиринт, кишасий монстрами, по-своему интересен. По количеству чудовищ на единицу площади Might and Magic 6 обошла всех конкурентов. Героя норовят сожрать или разделить летающие, бегающие и ползающие твари. Фэнтезийный мир буквально кишит разномастным зверьем отвратной наружности. Не зря же разработчики придумали «Армагеддон», магический аналог ядерного удара, испепеляющий врагов на огромной территории. Потрясающий проект, сложный, пожалуй, даже необъятный! Игра до сих пор считается эталоном RPG, а тысячи поклонников то и дело возвращаются в ее гостеприимные чертоги, чтобы еще на несколько месяцев оторваться от действительности.

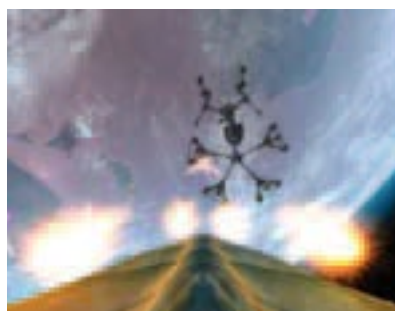


4



FINAL FANTASY VII

Final Fantasy VII – прекрасный образец японских RPG, известных своей экстравагантностью и необычным подходом к организации геймплея. Здесь, например, нельзя создать персонажа. Тебе выдадут партию готовых героев и поведут по сюжетным «рельсам». Зато как поведут! Эпическая сага поражает размахом. Она словно книга, каждая страница которой приносит новые сюрпризы, не отпуская от себя ни на секунду. Ты сопереживаешь героям, воспринимаешь их горечь и потери, как свои собственные. Линейность сюжета совсем не мешает. Благо, разработчики собрали целую коллекцию мини-игр, за которыми можно отдохнуть от эпопеи со спасением вселенной. Среди них нашлось место и полноценной стратегии, и боевым мотогонкам, и даже «сельскохозяйственному» симулятору. В нем предлагалось разводить местных зверьков Чокобо. Магическую систему FF7 сложно описать в рамках этой маленькой заметки. Заклинания стихий, мощные охранные чары... Да на детальное изучение одной только волшбы уйдет полжизни! А ведь в игре еще применена необычная тактическая модель, в нюансах которой можно копаться не один месяц. Но поклонников это не пугает. О днях и неделях, проведенных за FF7 еще никто не жалел.



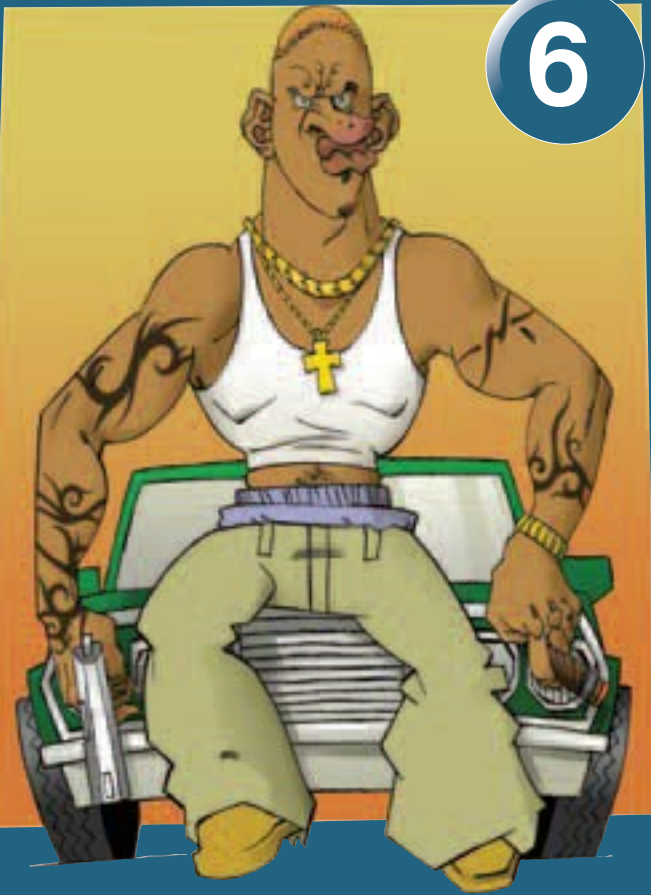
5

X3: REUNION

Чем заняться человеку в космосе? Загибай пальцы: войной, торговлей, промышленностью, сельским хозяйством. Мало? Не тут то было, за каждой сферой деятельности стоит уйма интересных занятий. **X3** до блеска отточил принципы, заложенные еще легендарными **Privateer** и **Elite**. Возьмем торговлю. В необъятной вселенной сотни планетных систем и тысячи разнообразных предприятий. Кому-то нужно сырье, где-то дефицит энергоносителей. Спекулируя различными товарами, можно сколотить неплохой капитал. Но жизнь не стоит на месте, она постоянно меняется. Только ты наладишь постоянное торговое сообщение, как на маршруте появятся пираты или конкуренты. Но даже если предпринимательству никто не помешает, изменится экономическая ситуация, некогда дефицитные товары потеряют свое значение, придется адаптироваться к новым рыночным условиям. Непостоянная, саморазвивающаяся вселенная – гордость и главная особенность **X3**. В каждом уголке космоса постоянно что-то происходит. Ты можешь повлиять на события, даже вписать себя в историю или понаблюдать за всем происходящим со стороны – могущественные расы провернут свои дела и без тебя. Иллюзия жизни – вот что привлекает и затягивает на многие недели. В этом нет ничего плохого, если помнить, что игра есть именно иллюзия, а не сама жизнь.



6



GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Не рассказать о **Grand Theft Auto: San Andreas** было бы преступно. Ни один экшен не может похвастаться такой свободой действий. Здесь разве что в туалет ходить не требуется! А так: меняй одежду, занимайся на тренажерах, поедай гамбургеры. К платному интиму из предыдущих частей добавили совсем уж откровенный Coffee Mode, по сути, мини-игру, изображающую половой акт. От более цензурных развлечений отбоя тоже нет. Бильярд, классическая рулетка, покер, аркадные автоматы – выбирай на свой вкус. Увеселения требуют денег, чем здорово оживляют экономику игры. Если полицейским, медиком, пожарным и таксистом ты уже был в **Grand Theft Auto III** и **GTA: Vice City**, то сутенерское ремесло наверняка не пробовал. Демократичная Америка в исполнении **Rockstar** богата на профессии. Никак не дождешься «**Дальнобойщиков 3**»? Прыгай за баранку трейлера в San Andreas! Допекают воры в **The Sims 2**? Здесь ты сам можешь стать грабителем! Разумеется, главные достоинства серии – гигантские пространства и огромный автопарк – никуда не делись. Потребуется много, очень много времени, чтобы облазить все три города и прилегающую к ним сельскую местность. Кроме того, управлять можно буквально любой техникой, от велосипеда до реактивного самолета.



7

THE SIMS 2

Мы увлеченно рассказываем об играх, за которыми можно провести всю жизнь, делимся пикантными подробностями о геймплее, описываем тебе фэнтезийные и космические миры. Но что может быть заманчивее самой жизни? Только не скучной и серой, с ежедневными походами в школу, университет или на работу, а настоящей, бесшабашной и веселой? Впрочем, работать в **The Sims 2** тоже нужно. Еще там можно строить и обустраивать дома, встречаться с девушками (или юношами, кому что), заводить и воспитывать детей, стариться и умирать. В этот список не попали тысячи занятий, для подробного перечисления просто не хватит журнала. Чем же виртуальная жизнь трехмерных человечков так выгодно отличается от нашей собственной? Конечно же, свободой! В любой момент ты волен изменить обстановку. Надоело тесниться в одноэтажном коттедже? Построй второй ярус! Хочешь роскоши? Выкопай во дворе бассейн, обставь комнаты дорогими вещами, окружи усадьбу яркими цветами! Однако затягивает не только домоводство, но и наблюдение за своими «питомцами». Maxis разработала действительно уникальный AI, благодаря которому персонажи ведут себя как настоящие люди. Иногда возникает дурацкое ощущение, будто подглядываешь за чужой жизнью. Главное – не проморгать собственную...



■ Final Fantasy XI. Игра покорила пользователей PC, Xbox и Xbox 360. Что дальше?



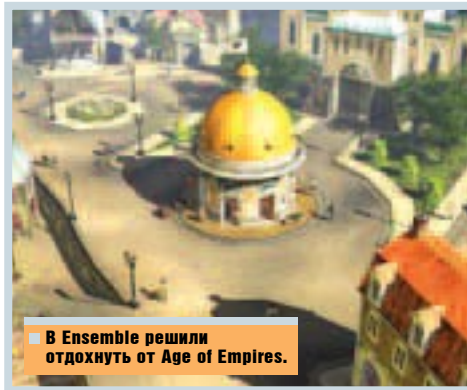
Final Fantasy XI стала первой MMORPG, существующей сразу на трех платформах. Сначала игра появилась на PC, потом ее адаптировали для PS2, а в апреле вышла версия для **Xbox 360**. По словам продюсера FFXI **Хироми-ти Танака** (Hiromichi Tanaka), операционная система новой консоли очень похожа на **Windows**, поэтому перенос игры занял немного времени. Танака также сообщил, что компания **Square Enix** работает над новой онлайн-ролевой, которая выйдет на **PlayStation 3** и персоналках (но будет «заточена» под новейшую ОС **Windows Vista**). О деталях проекта господин продюсер распространяться не стал.

■ За новые кроссовки придется платить.

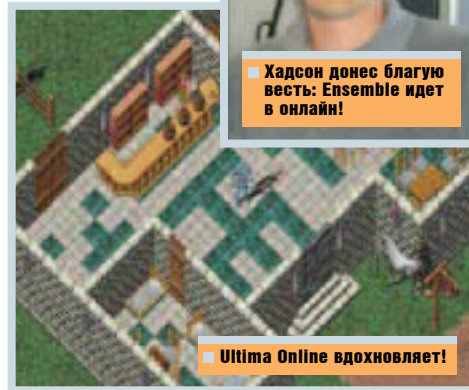


Издательство **Vivendi Games** объявило о намерении выпустить в 2007 году MMOSG под названием **Freestyle Street Basketball**. Проект разрабатывается корейской студией **JC Entertainment** и посвящен, как несложно догадаться, баскетболу. С геймеров, купивших **Freestyle Street Basketball**, не станут взимать абонентскую плату. Vivendi собирается получать прибыль, продавая игрокам «дополнения» для их персонажей: модную одежду и новые способности.

В ENSEMBLE СОЗДАЮТ ОНЛАЙНОВУЮ ИГРУ



■ В Ensemble решили отдохнуть от Age of Empires.



■ Ultima Online вдохновляет!

■ Хадсон донес благую весть: Ensemble идет в онлайн!

Слухи о том, что на стапелях **Ensemble Studios** создается онлайн-многопользовательская игра, возникли еще прошлым летом. Тогда на сайте разработчика популярных стратегий **Age of Empires** и **Age of Mythology** появилось объявление о вакансии программиста, имеющего опыт в разработке MMO-проектов. В Ensemble действительно решили поэкспериментировать с онлайн-игрой. Исполнительный продюсер компании **Патрик Хадсон** (Patrick Hudson) сообщил: небольшая группа сотрудников студии уже несколько месяцев трудится над прототипом сетевого многопользовательского проекта. По его словам, идея такой игры возникла еще в конце 90-х годов прошлого века, когда вышла **Ultima Online**. Увы, в то время в Ensemble были заняты серией Age of Empires, и ни на что другое у них не хватало

времени. Сегодня же игнорировать онлайн-рынок просто глупо. В Ensemble ничего не говорят о дате релиза, ведь проекту пока не дали «зеленый свет». Впрочем, кое-что об игре Хадсон все-таки сообщил. Во-первых, нас, скорее всего, ждет не MMORPG, а MMORTS, то бишь многопользовательская стратегия. По мнению Хадсона, хоть **World of Warcraft** и принес своим создателям миллиарды долларов, многие геймеры подустали от подобных игр и хотят чего-то новенького (WoW, напомним, является онлайн-ролевой игрой). Во-вторых, проект будет выполнен не в жанре «фэнтези» – сегодня в онлайн-игре и так переизбыток гномов и эльфиков. И, в-третьих, игра не имеет никакого отношения к Age of Empires. Разработчики решили немного отдохнуть от сверхпопулярной исторической серии.

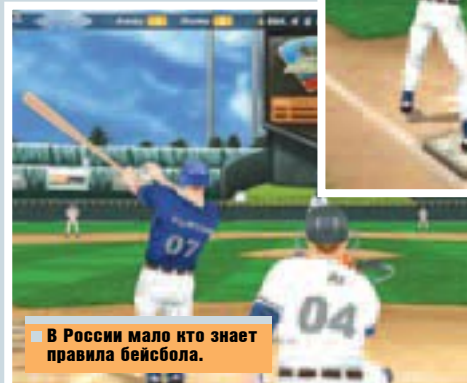
БЕРИ БИТУ И НЕ БОЙСЯ БЫТЬ БИТЫМ

Незаметно для всех родился новый жанр – MMOSG. Аббревиатура расшифровывается, как массивно-многопользовательская спортивная игра (Massive Multiplayer Online Sport Game). Его первооткрывателем является корпорация **Netamin**. Недавно компания представила публике **Ultimate Baseball Online 2006**. Твой персонаж играет в бейсбол, а очки опыта

распределяются между способностями: скоростью бега, силой удара битой и так далее. В отличие от других симуляторов, ты борешься за победу вместе с живыми людьми. В UBO 2006 используется вид от первого лица, и каждый игрок наблюдает за происходящим своими глазами. Для координации командных действий есть специальный чат, где геймеры дают друг другу указания. Пока в UBO 2006 полно недоработок. Кому, например, понравится полчаса сидеть на скамейке запасных, ожидая выхода на поле?! Тем не менее, у новоявленного жанра MMOSG прекрасные перспективы. Пока же можешь бесплатно опробовать UBO 2006 – за дистрибутивом проследуй на сайт www.ultimatebaseballonline.com.



■ Выглядит UBO 2006 далеко не блестяще.



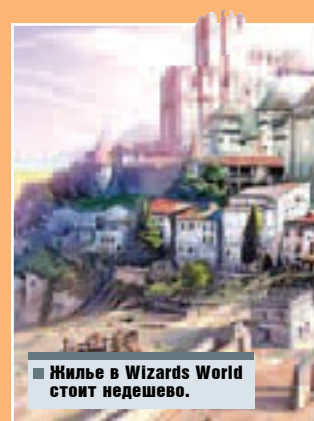
■ В России мало кто знает правила бейсбола.

РАЗ В ПОЛГОДА – НОВАЯ GUILD WARS



Guild Wars: Factions только-только появилась на полках магазинов, а создатели популярной MMORPG-вселенной уже торопятся поделиться с общественностью долгосрочными планами. Один из основателей студии **ArenaNet** **Джефф Стрейн** (Jeff Strain) сообщил, что компания намерена выдавать по новой серии Guild Wars раз в полгода. Каждое дополнение будет полноценной, самостоятельной MMORPG, не требующей оригинала. Впрочем, владельцы Guild Wars или Factions без проблем смогут перенести своего персонажа из одной игры в другую. И, разумеется, бесплатно – ArenaNet не собирается взимать абонентскую плату с поклонников MMORPG (раскошелиться

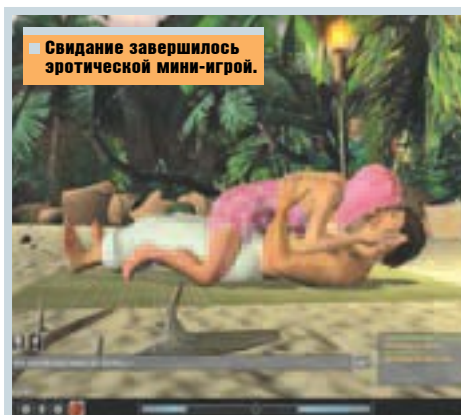
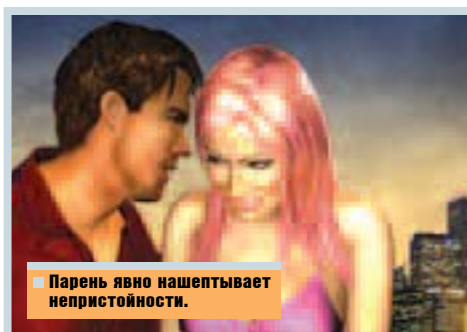
нужно только раз – при покупке диска или лицензионного ключа). Стрейн также отметил, что разработка третьего проекта серии продвигается стахановскими темпами. Игра поступит в продажу уже в нынешнем году. Сегодня в Guild Wars играют в Северной Америке, Европе, Корее, Японии и на Тайване, и скоро к ним присоединится Китай. Распространять и поддерживать эту MMORPG на территории Поднебесной будет компания **The9**. С ней **NCSoft** заключила договор на три года. И это несмотря на возможные намерения **Blizzard Entertainment**, разработчика **World of Warcraft**, отказаться от услуг этой фирмы. Китайские геймеры, играющие в WoW, жалуются на постоянные технические проблемы, в которых винят The9. В ответ на жалобы Blizzard решила провести аукцион среди китайских компаний за право распространять и обслуживать **The Burning Crusade**, первый адд-он к WoW. Если The9 проиграет, с ней могут расторгнуть договор.



Некий оригинал купил город в браузерной MMO-игре **Wizards World**. Разработчик этой онлайн-фэнтези-ролевки, российская компания **«Веб Интерактив Ворлд»**, заработала на сделке... 28 тысяч долларов! Теперь она обязана «возвести» город Эдмиан с мэрией, замками, храмом, таверной, банком и прочим хозяйством. Все это добро перейдет в частную собственность не навсегда, а только на два года. Обычно геймеры приобретают виртуальную собственность, чтобы подзаработать, например, уступив право охоты на подвластной территории. Но не в случае с Wizards World! Покупатель, пожелавший остаться неизвестным, признался, что купил виртуальный мегаполис для собственного развлечения, друзей и общения. Это ж как надо хотеть общаться-то! Что ж, одни богатые чудачки платят за участки на Марсе, а другие обзаводятся собственностью в киберпространстве. Рекорд пока принадлежит **Джону Джейкобсу** (Jon Jacobs), купившему за 100 тысяч долларов космический курорт, расположенный во вселенной онлайн-многопользовательского проекта **Project Entropia**.



НА ЭРОТИКУ ДЕНЕГ НЕ ДАЮТ



Голливудская студия **Republik Games** свернула разработку многопользовательской онлайн-игры **Spend the Night**, посвященной ночным развлечениям и виртуальному сексу. В ней почти все было как в жизни: отправляешься в клуб или на вечеринку, знакомишься с другими игроками противоположного пола, общаешься, очаровываешь, а потом уединяешься с избранницей или избранником сам знаешь для чего. Главное отличие Spend the Night от других сервисов онлайн-знакомств, пытающихся казаться играми, заключалось в неплохом графическом движке, способном выдавать картинку на уровне **The**

Singles (помнишь такой клон **The Sims**?). Публика не скупилась на внимание к Spend the Night – незадолго до закрытия проекта веб-страничку игры посещали до 1.8 миллионов пользователей в день. Однако инвесторы, финансирующую разработку, не разделяли их энтузиазма и отказались платить по счетам Republik Games. Руководство студии уволило 12 сотрудников и отправилось на поиски новых бизнес-партнеров. Так что, возможно, со Spend the Night пока рано прощаться.

Почему среди деловых людей куда меньше геймеров, чем, например, среди студентов? Думаешь, они считают компьютерные игры глупостями? Вовсе нет. Уверяю, большие боссы тоже не прочь иногда «погонять чертей» за монитором. Однако когда у тебя утром – переговоры, после обеда – подписание контракта, а ужинать приходится с потенциальным клиентом, провести 80-100 часов в **The Elder Scrolls IV: Oblivion** – непозволительная роскошь. Единственное спасение для занятых людей – флэш-игры, «съедающие» куда меньше времени. И даже если ты – простой абитуриент, готовящийся к экзаменам, удели внимание представленным ниже развлечениям. Сделай получасовой перерыв и поиграй в свое удовольствие!

текст: Иван Гусев

ИГРЫ ДЛЯ ДЕЛОВЫХ ЛЮДЕЙ

Во что играть тем, у кого совсем нет свободного времени?

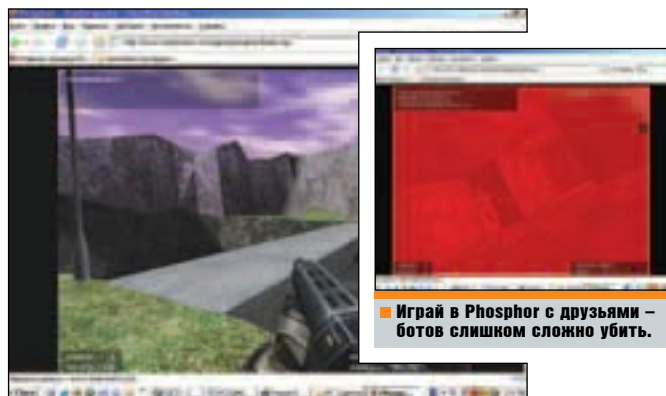
PHOSPHOR BETA 1

<http://www.rasterwerks.com/game/phosphor/beta1.asp>

Сколько я ни ломал голову, все равно не понял, как **Никю Кэнгу** (Nick Kang) удалось сотворить **Phosphor Beta 1**. Игре подобного масштаба место на CD или на DVD, ее невозможно быстро загружать через интернет. Но ведь получается же! Чудеса, да и только. Кэнг создал классический многопользовательский шутер от первого лица, с продуманным дизайном уровней и геймплеем, напоминающим

Quake III Arena (не шутка!). В дефматче участвуют до восьми геймеров. Можешь потренироваться с ботами, только не жди легкой победы, они проворны и весьма сообразительны. Игра не требует установки и отличается ураганным геймплеем. Дефматч-схватка длится не больше 5-10 минут.

→ Игра в оффлайне: нет
Размер: 5224 kb
Оценка: 5



Играй в Phosphor с друзьями – ботов слишком сложно убить.

NEST OF MOAI

http://www.broadstar.jp/showcase/select.php?content_id=G01370

Подлинная находка для тех, кто дорожит временем. В **Nest of Moai** всего три уровня, на каждом из которых можно играть полминуты. Несложно подсчитать, что теоретически Nest of Moai проходится за 90 секунд. Впрочем, с первой попытки это еще никому не удавалось. На экране появляются древние изваяния с острова Мауи, чем-то напоминающие маски. Твоя задача – провести по

ним курсором. Те изображения, которые ты задел, исчезают. Новые монументы вырастают из-под земли, падают с небес на парашютиках, водят хороводы (серьезно!)... Геймплей незамысловат, но игра все равно хороша. У тебя есть только пара свободных минут? Тогда вперед!

→ Игра в оффлайне: нет
Размер: 545 kb
Оценка: 4



Хочешь чит? Нажми "Tab" во время игры!

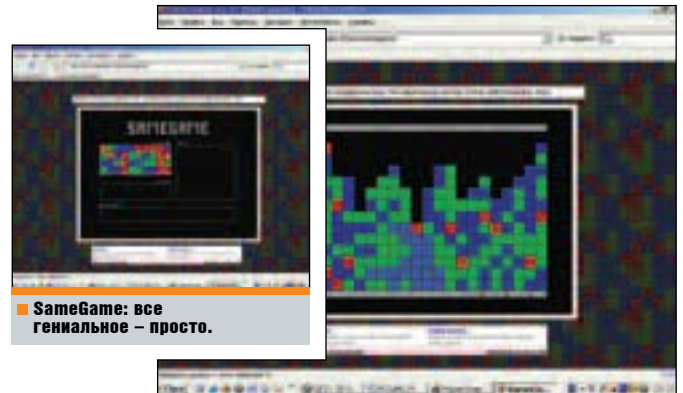
SAMEGAME

<http://www.datanator.fi/jkari/samegame>

Логическую игру **SameGame** придумал в 1985 году японский разработчик **Куниаки Морибэ** (Kuniaki Moribe). Эта головоломка с элементарным и очень увлекательным геймплеем выходила на PC, старых приставках и даже калькуляторах. Экран заполнен разноцветными кубиками. Если два или более кирпичика одного цвета соприкасаются боками, то после клика на них, они исчезают. Другие блоки тут же падают

вниз, заполняя освободившееся место. Смысл игры – очистить весь экран. Это было бы практически невозможно, не будь у тебя трех бомб. Одна из них убирает целый ряд кирпичиков, другая – колонку, а третья – расширяет квадрат 3 на 3. Сортируй цветастые кубики SameGame урывками, с «перерывами» на работу.

→ Игра в оффлайне: нет
Размер: 626 kb
Оценка: 5



HAPLAND 3

<http://www.foon.co.uk/farcade/hapland3>

Создатель серии Hapland, англичанин **Роб Аллен** (Rob Allen), дьявольски талантлив – разгадывать его головоломки сложно, но желания закрыть браузер почему-то не возникает.

Hapland 3 ждали с нетерпением, ведь предыдущая часть многими критиками была признана лучшей флэшкой 2005 года. Игра представляет собой одну большую головоломку. Мир Hapland живет по своим законам, понять которые не-

легко. Он напоминает хитрый механизм, где надо вовремя кликать на верные объекты. Правильность выбора подтверждается только опытным путем. Hapland 3 – самая сложная игра в серии. С другой стороны, ее прохождение (при условии, что ты все делаешь так, как надо) занимает считанные минуты.

→ Игра в оффлайне: нет
Размер: 3409 kb
Оценка: 5



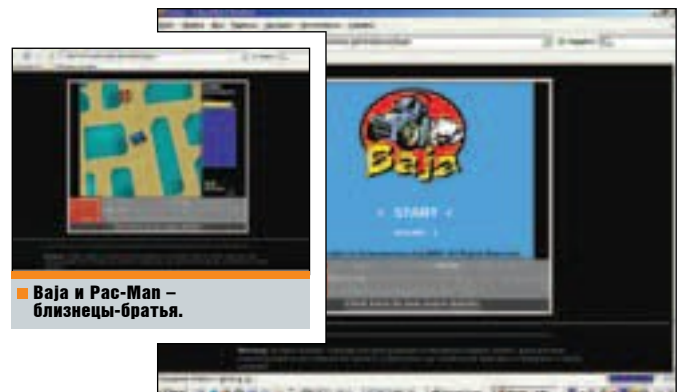
BAJA

<http://www.cybermonkey.org/html/bonus/baja>

В 1980 году издательство **Midway** выпустило игру **Rally X**. В ней геймер вел машину по лабиринту, собирая флаги и уворачиваясь от атакующих вражеских авто. По сути, Rally X была клоном **Рас-Мана**, только с машинками. Спустя два десятилетия с лишним гонки по лабиринту вновь вошли в моду – благодаря флэш-игре **Baja**. От своего предшественника она отличается лишь тем, что сделана в

полном 3D и к тому же геймер видит не весь лабиринт, а только его часть. Так что не забывая поглядывать на карту, чтобы не заблудиться. Увы, Baja не заслуживает «пятерки», ибо слишком проста. Управляемые компьютером противники слепы, медлительны и глупы.

→ Игра в оффлайне: нет
Размер: 1986 kb
Оценка: 4



Многие геймеры постоянно скачивают из интернета демо-версии, ролики, дополнения и прочие медиа-материалы, так или иначе связанные с играми. Услуги доступа в сеть дешевеют из года в год, а, значит, увеличивается число людей, имеющих возможность «сливать» крупные по размерам приложения. Но какие ресурсы лучше выбрать: отечественные или западные? Мы считаем, что российские файловые архивы не выдерживают никакой критики по сравнению с иностранными аналогами по целому ряду причин (маленькая база данных, сильные ограничения по скорости скачивания, неудобный интерфейс), поэтому сегодня речь пойдет о последних. Только учти, что скачать там полные версии игрушек тебе не удастся – за ними все равно придется топать в магазин. Мы – правильный журнал о компьютерных играх, и не никогда не будем поддерживать пиратов, разбазаривающих чужую интеллектуальную собственность.

текст: Александр Краснов

ФАЙЛОВЫЕ АРХИВЫ

ГДЕ ПРОЩЕ И ДЕШЕВЛЕ СКАЧИВАТЬ ИГРОВЫЕ МАТЕРИАЛЫ?

DEMOPLANET

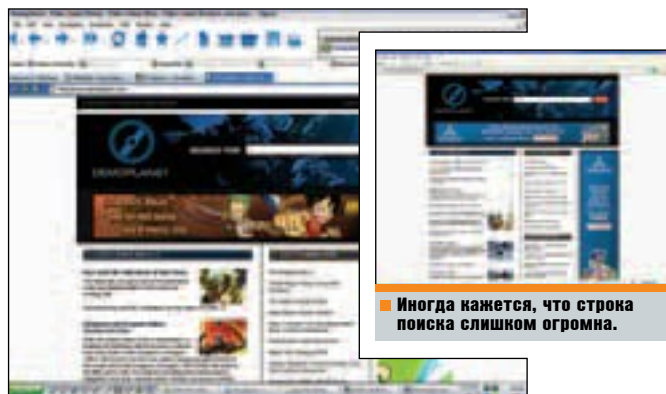
<http://www.demoplanet.com/>

Первое, что приятно удивит пользователя, зашедшего на

Demoplanet, так это быстрота загрузки сайта. А все потому, что ресурс оформлен на редкость лаконично. Практически полное отсутствие рекламы позволяет быстро найти нужную демку. Все самое свежее и актуальное можно без проблем отыскать на главной страничке. Ну а если тебе нужен какой-нибудь старый ролик или патч, воспользуйся

удобным поиском, строка которого сразу же бросается в глаза. Платного сервиса или регистрации на сайте нет, поэтому все посетители изначально находятся в равных условиях. Для тех геймеров, которые любят получать информацию «не отходя от кассы», справа есть колонка последних игровых новостей.

→ Дизайн: 4
Полезность: 5
Оценка: 5



Иногда кажется, что строка поиска слишком огромна.

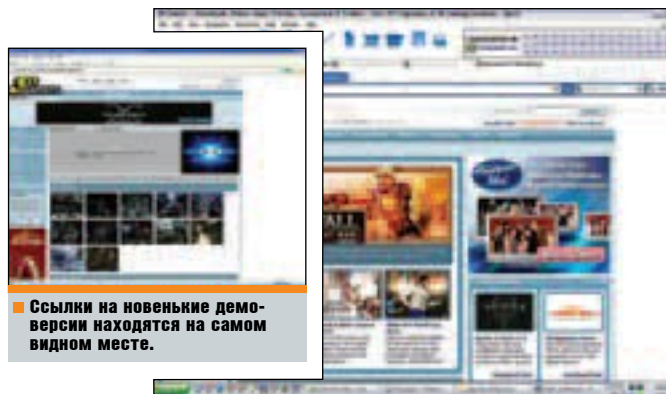
3DGAMERS

<http://www.3dgamers.com/>

Без сомнений, сайт **3D Gamers** – один из лучших файловых архивов. Здесь можно найти эксклюзивные скриншоты, которых нет даже на сайтах разработчиков и издателей, или самые новые «заплатки» для игр. Для читателей также предусмотрен довольно внушительный раздел кодов и паролей – жаль, что он обновляется нечасто. Но, к сожалению, все пользователи должны пройти

бесплатную регистрацию. В противном случае, ты не сможешь качать картинки, а для загрузки файла придется выстоять в виртуальной очереди довольно долгое время. К тому же, всем незарегистрированным посетителям сайта постоянно демонстрируется назойливая реклама.

→ Дизайн: 4
Полезность: 4
Оценка: 4



Ссылки на новенькие демо-версии находятся на самом видном месте.

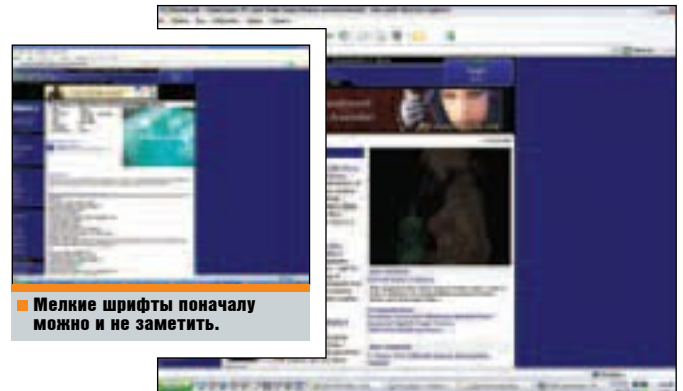
GAMEZONE

<http://downloads.gamezone.com/>

Этот сайт придется по душе тем, кто ищет не только ролики и демки. Вверху сайта находится панель со списком игровых платформ. Выбрав необходимую, ты автоматически отсортируешь нужные тебе файлы. Здесь полно Shareware- и Freeware-забав, игр для телефонов и мелодий для мобильных. Для геймеров со стажем даже предусмотрен специальный раздел «Классика», где найдутся классические иг-

рушки, вроде «Леммингов» или даже «Червяков». Если же посетителю понравилась демо-версия, то на GameZone есть ссылка на онлайн-магазин. В общем, перед нами отличный сайт с минимумом рекламы и быстрыми «зеркалами» загрузки. Да и обновляется он по несколько раз на дню.

→ Дизайн: 4
Полезность: 5
Оценка: 5



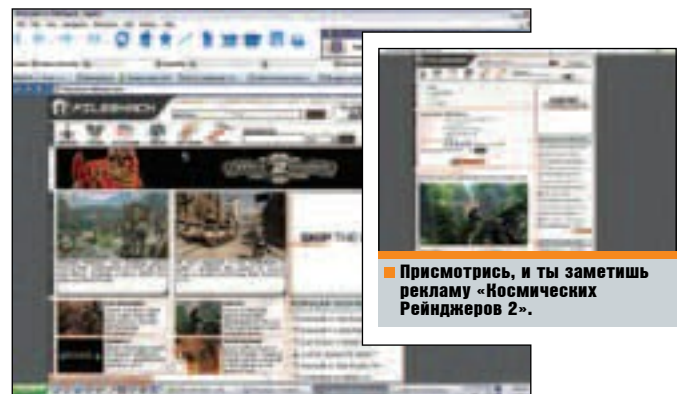
FILESHACK

<http://www.fileshack.com/>

Прекрасно скомпонованный сайт. Уже на главной странице ты волен отсортировать файлы по принадлежности к тому или иному жанру, а также по их типу: инструменты (графические редакторы, ftp-клиенты и прочие полезные программы), драйвера и другое (например, свободно распространяемые игры). Там же можно найти ссылки на самые новые и популярные загрузки. Самые новые, интересные и

популярные файлы ты также можешь найти на главной страничке. Рекламы на сайте совсем немного, поэтому грузится все достаточно быстро. Единственное, что тебе нужно сделать, дабы получить доступ ко всему этому добру, — завести учетную запись. Не поленись и зарегистрируйся, этот сайт стоит того.

→ Дизайн: 5
Полезность: 5
Оценка: 5



FILEPLANET

<http://www.fileplanet.com/>

Каждого посетителя встречает надпись: «Лучший выбор для загрузки бесплатных игр». Что ж, ребята с FilePlanet могут позволить себе такое утверждение. Великолепный дизайн сразу привлечет внимание случайного посетителя. А, покопавшись в архивах, ты обязательно найдешь много интересного. Если хочешь, можешь даже сам закачать на сервер какой-нибудь файл. Единственное условие — нали-

чие регистрации. Сайт принадлежит крупнейшему игровому западному portalу <http://www.ign.com>, поэтому обновляется регулярно. Жаль только, что из-за огромной посещаемости файлы скачиваются с достаточно низкой скоростью. Впрочем, этот недостаток компенсируется величиной базы данных.

→ Дизайн: 5
Полезность: 5
Оценка: 5



Всего несколько месяцев назад я путешествовал только в окрестностях городов, изредка совершая вылазки на отдаленные карты. Золотое правило любой MMORPG (и *Ragnarok Online* в частности) – чем дальше от поселений, тем круче монстры – запомнилось мне надолго. Отправиться в долгое путешествие, дабы изучить самые дальние уголки мира, я смог лишь тогда, когда прокачался до достаточно высокого уровня.



Текст: Алексей "k8" Кочеров

RAGNAROK ONLINE

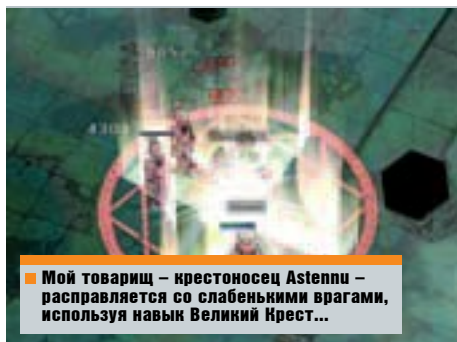
Путь рыцаря. Заключительная часть.



■ Кто не спрятался, тот превратится в экску!

Напомню то, о чем писал в предыдущих частях дневника: получение второй профессии открывает для игрока недоступные ранее территории. Вот и я, возмужав, уже спокойно бегал во владениях кобольдов, а иногда посещал территории к востоку от Деревни Орков, где водились грозные Высшие Орки. Но моим излюбленным местом оставалась фабрика игрушек в местечке под названием Люти. Чтобы попасть туда, мне пришлось отыскать дедушку Санту в городе Альдебаране – он телепортировал меня к заснеженным просторам, от которых до пункта назначения – рукой подать. Правда, попасть туда сразу не удалось. Гигантский ледяной монстр Гарм быстренько закусил моим запутавшим персонажем... Позже я узнал, что подобные громилы – это местные «боссы», и завалить их может только партия продвинутых игроков.





■ Мой товарищ – крестоносец Astennu – расправляется со слабыми врагами, используя навык Великий Крест...



■ ...он же поможет победить ему вот эту машину.



■ Темная Иллюзия – довольно мощный MVP. У моего соратника нет шансов выстоять против него в одиночку.

Воскреснув у кафры, я повторил попытку пробраться через заснеженное поле и, наконец, оказался в Люти.

■ БОГАТСТВО, ИЛИ КОТ В МЕШКЕ?

Примечательно, что в самом городе продаются листья иггдрасилы. Если твоего персонажа убьют, проходящий мимо игрок сможет использовать этот лист, чтобы воскресить павшего героя.

Пройдя некоторое расстояние на север, я, наконец, попал на фабрику игрушек. Сия локация примечательна тем, что из тамошних монстров и гигантских подарочных упаковок может выпасть ценная штука – небольшая коробка синего цвета. В народе такую вещичку прозвали «обб» (от англ. «old blue box», или просто «obb»). Ты волен продать ее на рынке за 200 тысяч зени либо открыть. Но учти, что коробка – это кот в мешке. В ней может оказаться как яблоко, так и ценнейший слотовый шлем, который стоит аж шесть миллионов тугриков.

На заводе фабрики я познакомился со Jmurik'ом – персонажем арт-директора «Страны Игр», Алика Вайнера. Вскоре он предложил мне вступить в гильдию Gameland...

■ КРАТКИЙ ПЕРЕСКАЗ, ИЛИ ЧТО БЫЛО ДАЛЬШЕ

Мои амбиции росли с увеличением уровня персонажа. Gameland оказалась неплохой гильдией, в которой я нашел то, что так долго искал: верных товарищей, интересные походы, услышал множество любопытных историй. Но, такой я человек – всегда стремлюсь к большему. Через некоторое время я перешел в объединение Tabula Rasa, где числюсь и по сей день. Сейчас я полководец, руковожу доверенной мне партией. Конечно, моему персонажу еще

расти и расти, но и подобная должность – уже достижение. Кто знает, возможно, я останусь в клане Tabula Rasa навсегда. А может, мне удастся вступить в еще более перспективные гильдии – время покажет. Пока же главная цель одна – достичь заветного 99 уровня.

■ ВОТ И ВСЕ, ДОРОГИЕ ДРУЗЬЯ

К сожалению, этот рассказ о моих приключениях в мире Ragnarok Online – последний. За бортом повествования остались жаркие битвы Войны за Империум, путешествия в труднодоступные территории, охота на сильных боссов, добыча карт, да и множество других событий. Но я уверен, при должном терпении и уровне прокачки ты сам познаешь все радости этого интереснейшего мира. Если что, мой персонаж Raincore можно найти в игре почти каждый день – помогу, чем смогу!

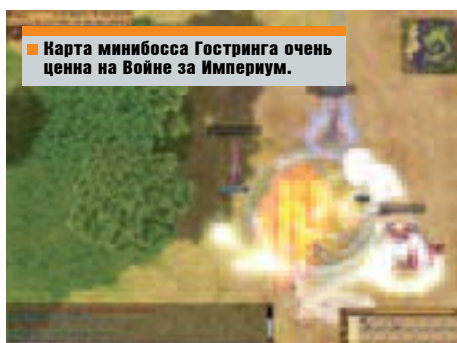


→ КТО ТАКИЕ MVP?

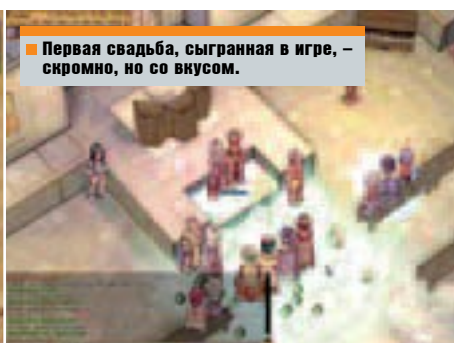
MVP (Monster vs. Players) – это сверхсильные монстры, управиться с которыми могут лишь группы высокоуровневых персонажей (80+). Из этих «боссов» с большой вероятностью выпадают дорогостоящие предметы экипировки. Если шанс получения такой вещички с тела обычного супостата равен где-то 0.01%, то у MVP он достигает около 5%. Обычно на карте присутствует лишь один MVP-монстр. Если твоя группа завалит его, респаун следующего произойдет только через час (обычные mobs возрождаются мгновенно). Учти также, что партия священника вряд ли сможет уничтожить MVP.



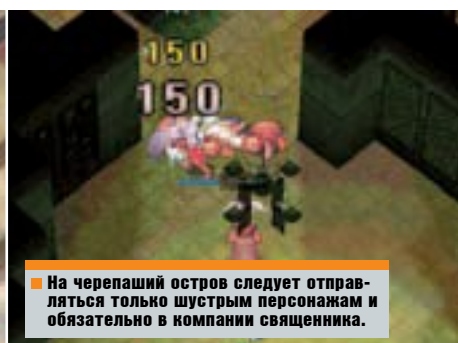
■ Ледяной пес Гарм обитает на просторах Люти. Он не прочь познакомиться с проходящими мимо героями.



■ Карта минибосса Гостринга очень ценна на Войне за Империум.



■ Первая свадьба, сыгранная в игре, – скромно, но со вкусом.



■ На черепаший остров следует отправляться только шустрому персонажу и обязательно в компании священника.

«В мире *Guild Wars* сердце трепещет от страха чуть ли не каждую минуту. Особенно, когда вместе со своими боевыми товарищами стоишь за закрытыми воротами Арены и предвкушаешь схватку с новым врагом...



Текст: Александр Мельников aka Kinn

GUILD WARS

ТЕТРАДЬ МОЛОДОГО БОЙЦА. ЧАСТЬ ПЯТАЯ.



■ Порой перед воротами знаменитой арены героев приходится выстаивать в очереди целые часы – слишком много людей желает побороться за замок.

■ МОЙ ДОМ – МОЯ КРЕПОСТЬ

За минувшее время арена героев стала для меня своеобразным местом работы. Утро начиналось со штурма ворот (ради получения дополнительных процентов жизненной энергии и маны), а день заканчивался очередной неудачной осадой главного ристалища.

Первый этап сражений всегда проходил довольно гладко. Монстров я валил штабелями, получая солидную прибавку к характеристикам. Затем начинались бои с другими геймерами. Привычные залпы молниями по команде лидера, маневрирование за скалами и другими препятствиями (дабы не превратиться в ежа со стрелами вместо иголок), использование усиливающих заклинаний – все это настолько привычно и элементарно, что побеждает та команда, игроки которой просто быстрее давят на нужные кнопки. Затем следует битва на удержание центральной части арены. Здесь приходится туго, ведь мой элементарист в открытом поле ничего не может противопоставить лучникам. Из-за низкого показателя брони, он рискует быстро погибнуть, так и не успев внести свою лепту в ход поедин-



■ Враг не пройдет! В крайнем случае, проход мы завалим обломками.



■ Ворота еще не успели полностью открыться, а отряд уже рванул в атаку.

ка. Лучники же, в свою очередь, неплохо защищены от магических атак. А если монахи наложат на них защитные заклинания, стрелки смогут выдержать нападение даже очень сильных вражеских магов. А ведь бонус, который получает команда, удерживающая центр арены, имеет огромное значение. Если элементалисты успеют добраться туда первыми, то шансы на выживание у представителей магических школ существенно возрастут. Ежели рубеж будет занят лучниками, выбить их оттуда будет практически нереально.

Следующий бой похож на первый с единственной поправкой – в нем участвуют не две, а четыре команды. Вот тут уже требуется не просто победить своего первого противника, а сделать это с минимальными потерями. Ведь после можно запросто нарваться на более удачливого оппонента, который разгромит твою потрепанную группу в два счета.

Финальный бой проходит на огромной арене с зеркальными стенами, которую еще называют Залом Героев. В центре расположен небольшой помост (он же – Зал Славы), который необходимо удержать. В этом поединке принимают участие три команды, по одной из каждого региона. Побеждает та братия, которая сможет захватить Зал Славы пять раз подряд. Это невероятно сложно, учитывая опыт противников, которые дошли до финальной битвы, преодолев все предыдущие испытания. Но и награда ждет поистине царская: гильдия получает собственный замок (Guild Hall), если таковым еще не обладает.

■ ЗА ЧЕСТЬ! ЗА ЗНАМЯ! ЗА ГИЛЬДИЮ!

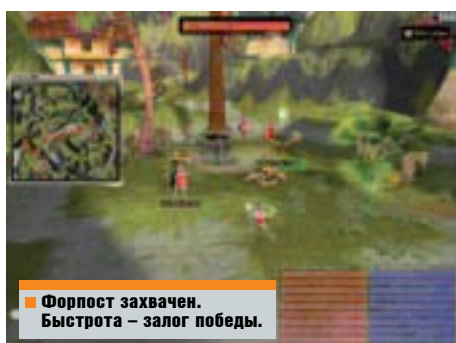
После победы в Зале Героев и обретения замка, уже можно думать и о сражениях за рейтинг в общей зачетной таблице. Вызывая другие гильдии на бой за честь и знамя (в данном случае «честь» – количество рейтинговых очков, а знамена необходимы для захвата вражеских территорий), команда должна понимать, что поединки типа "Guild vs. Guild" (или просто GvG) чрезвычайно сложны. Оборона своего замка и штурм вражеского длится от тридцати минут до полутора часов. Это очень изнуряющий бой, в котором победит лишь тот, кто заранее продумает тактику и не растеряется в неожиданной ситуации. Но подробнее об этом в следующий раз.

→ ГЛАВНОЕ – НЕ ПОБЕДА, А УЧАСТИЕ!

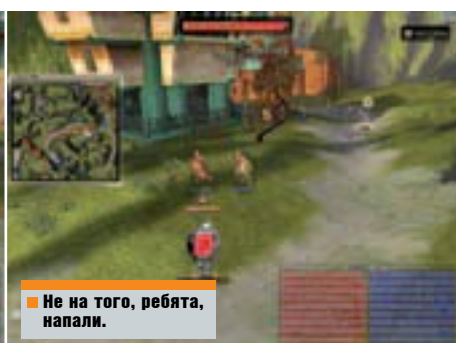
Во время схваток на аренах игроки зарабатывают так называемые Balthazar points. За определенное количество этих очков можно открыть умения или заклинания, которые не удалось получить в ходе прохождения Roleplay-части. Также на них покупаются улучшения для оружия и руны, усиливающие экипировку. Примечательно, что Balthazar points начисляются прямо во время схватки (главным образом, за уничтожение других персонажей), а не за победу в поединке. Так что чем чаще ты участвуешь в боях на арене, тем быстрее обогащаешься.



■ В Guild Wars купить элитные умения могут только ветераны игры.



■ Форт захвачен. Быстрота – залог победы.



■ Не на того, ребята, напали.



■ В такой свистопляске только и успевай уклоняться от заклинаний!



В прошлом выпуске дневников *Maelstrom* мы начали рассказ о том, кто есть кто в индустрии электронных развлечений (или, как минимум, в команде KDV Games). Сегодня знакомство с «игровыми мастерами» продолжится: мы поведаем о реальной жизни тестеров и, конечно, не упустим возможности поделиться информацией о проекте *Maelstrom*.



Текст: Команда Maelstrom

■ Так выглядит игра, когда модели еще не готовы.

Я БЫ В ТЕСТЕРЫ ПОШЕЛ...

MAELSTROM

НЕ ВЕРЬ ДОСУЖИМ СПЛЕТНЯМ!

«Дорогая компания KDV games! Пишет вам Петя Муленев из Подмосквья. Мне ## лет, и смысл моей жизни – создание компьютерных игр. Я прирожденный тестер, за километр чую любую ошибку и хочу предложить свои услуги вашей команде. Готов тестировать *Maelstrom* бесплатно!»

Уверены, кто-то узнал в этих строках себя, друга, брата, а может, даже отца или дедушку! Бытует мнение, что тестирование игр – занятие очень веселое. Увы, такая точка зрения ошибочна. Всесторонняя проверка – далеко не самая легкая, а порой и не веселая работа. Уважаемый геймер, не поддавайся искушению, не обрекай себя на тяжелейший труд, ведь «тестинг» (особенно бесплатный!) иначе как рабством не назовешь. Многие игроки, мечтающие о карьере

■ Программа Project Report. Здесь описываются все баги игры.

ID	Имя	Статус	Детали
10000	Баг 10000	Открыт	...
10001	Баг 10001	Открыт	...
10002	Баг 10002	Открыт	...
10003	Баг 10003	Открыт	...
10004	Баг 10004	Открыт	...
10005	Баг 10005	Открыт	...
10006	Баг 10006	Открыт	...
10007	Баг 10007	Открыт	...
10008	Баг 10008	Открыт	...
10009	Баг 10009	Открыт	...
10010	Баг 10010	Открыт	...
10011	Баг 10011	Открыт	...
10012	Баг 10012	Открыт	...
10013	Баг 10013	Открыт	...
10014	Баг 10014	Открыт	...
10015	Баг 10015	Открыт	...
10016	Баг 10016	Открыт	...
10017	Баг 10017	Открыт	...
10018	Баг 10018	Открыт	...
10019	Баг 10019	Открыт	...
10020	Баг 10020	Открыт	...
10021	Баг 10021	Открыт	...
10022	Баг 10022	Открыт	...
10023	Баг 10023	Открыт	...
10024	Баг 10024	Открыт	...
10025	Баг 10025	Открыт	...
10026	Баг 10026	Открыт	...
10027	Баг 10027	Открыт	...
10028	Баг 10028	Открыт	...
10029	Баг 10029	Открыт	...
10030	Баг 10030	Открыт	...
10031	Баг 10031	Открыт	...
10032	Баг 10032	Открыт	...
10033	Баг 10033	Открыт	...
10034	Баг 10034	Открыт	...
10035	Баг 10035	Открыт	...
10036	Баг 10036	Открыт	...
10037	Баг 10037	Открыт	...
10038	Баг 10038	Открыт	...
10039	Баг 10039	Открыт	...
10040	Баг 10040	Открыт	...
10041	Баг 10041	Открыт	...
10042	Баг 10042	Открыт	...
10043	Баг 10043	Открыт	...
10044	Баг 10044	Открыт	...
10045	Баг 10045	Открыт	...
10046	Баг 10046	Открыт	...
10047	Баг 10047	Открыт	...
10048	Баг 10048	Открыт	...
10049	Баг 10049	Открыт	...
10050	Баг 10050	Открыт	...
10051	Баг 10051	Открыт	...
10052	Баг 10052	Открыт	...
10053	Баг 10053	Открыт	...
10054	Баг 10054	Открыт	...
10055	Баг 10055	Открыт	...
10056	Баг 10056	Открыт	...
10057	Баг 10057	Открыт	...
10058	Баг 10058	Открыт	...
10059	Баг 10059	Открыт	...
10060	Баг 10060	Открыт	...
10061	Баг 10061	Открыт	...
10062	Баг 10062	Открыт	...
10063	Баг 10063	Открыт	...
10064	Баг 10064	Открыт	...
10065	Баг 10065	Открыт	...
10066	Баг 10066	Открыт	...
10067	Баг 10067	Открыт	...
10068	Баг 10068	Открыт	...
10069	Баг 10069	Открыт	...
10070	Баг 10070	Открыт	...
10071	Баг 10071	Открыт	...
10072	Баг 10072	Открыт	...
10073	Баг 10073	Открыт	...
10074	Баг 10074	Открыт	...
10075	Баг 10075	Открыт	...
10076	Баг 10076	Открыт	...
10077	Баг 10077	Открыт	...
10078	Баг 10078	Открыт	...
10079	Баг 10079	Открыт	...
10080	Баг 10080	Открыт	...
10081	Баг 10081	Открыт	...
10082	Баг 10082	Открыт	...
10083	Баг 10083	Открыт	...
10084	Баг 10084	Открыт	...
10085	Баг 10085	Открыт	...
10086	Баг 10086	Открыт	...
10087	Баг 10087	Открыт	...
10088	Баг 10088	Открыт	...
10089	Баг 10089	Открыт	...
10090	Баг 10090	Открыт	...
10091	Баг 10091	Открыт	...
10092	Баг 10092	Открыт	...
10093	Баг 10093	Открыт	...
10094	Баг 10094	Открыт	...
10095	Баг 10095	Открыт	...
10096	Баг 10096	Открыт	...
10097	Баг 10097	Открыт	...
10098	Баг 10098	Открыт	...
10099	Баг 10099	Открыт	...
10100	Баг 10100	Открыт	...

ПЕХОТИНЕЦ И ТАНК В ВЕЧНОМ КРУЖЕНИИ



разработчика, пытаются пробиться в индустрию через тесты, при этом совершенно не понимая, на что идут. Но если твоя решимость тверже камня, мы постараемся помочь советом! Для начала, забудь слово «тестер». Этот прибор, которым пользуются электрики, ничего общего с игровой индустрией не имеет. В наш век высоких технологий специалистов по отладке называют QA-менеджерами (от английского словосочетания "quality assurance" – контроль качества). На них лежит огромная ответственность. Если проект **Maelstrom** представить как государство, то отладчикам достанутся обязанности полицейских. Ведь им приходится ловить преступников (то есть баги) и изолировать их от общества (следить за исправлением ошибок).

СПОКОЙСТВИЕ, ТОЛЬКО СПОКОЙСТВИЕ

Каким должен быть настоящий QA-менеджер? Конечно же, усидчивым, с ангельским терпением и кучей свободного времени (или рабочего, если говорить о тестировании на профессиональной основе). Ведь одна только проверка оружия в игре занимает несколько часов: нужно оценить дальность и скорость стрельбы, убедиться, что подключен правильный звук, свет, анимация, работает всплывающая подсказка и т.п. Между тем, арсенал в Maelstrom лишь немногим уступает оному из кинотрилогии «Матрица». У нас есть пулеметы с обычными и

«подводными» пулями, ракетницы, лазерное, электрическое и химическое оружие, мины с разными вариантами детонации. А представители расы «Чужие» кусаются, плюются отравленными иглами, выбрасывают стаи пиявок, «роняют» с неба метеориты и пускают по ландшафту опасные трещины. Работу каждого оружия необходимо проверить, иначе не миновать обидных казусов. Кого обрадует пулемет, стреляющий пиявками? Быть может, только Дуремара... Но оружие – лишь капля в море! Нужно проконтролировать строительство зданий, проверить туман войны и обязательно присмотреть за юнитами: вдруг самолеты ринутся под землю, а рыбы выползут на сушу? Причем тестировать все случаи необходимо в разных сочетаниях! Очень может быть, что рыбы все-таки выходят на сушу, только если трансформер Корпорации выстрелом из лазерной винтовки «снимает» пехотинца Ремнантов 88.5 % жизни... Вообще, все, что связано с разработкой и проверкой искусственного интеллекта, доставляет много хлопот. Взять хотя бы ориентирование бойцов на местности. Одна неверная строка в программе, и вот отряд уже плутает по всей карте или попадает на «своих».

АБСТРАКЦИЯ И СТРОГИЙ КОНТРОЛЬ

Отладчик должен обладать абстрактным мышлением и развитым воображением.



■ Два бага: в воздухе висят фонари самолета, а внизу спецэффект искажил работа Корпорации.

Без этого работа с игрой на ранних стадиях невозможна. Дело в том, что изготовление моделей и текстур (так называемого «графического контента») – процесс длительный. Поэтому в начале разработки используются «заглушки»: вместо штаба ставится кубик, вместо юнита ездит чайничек – так оттачивается технология. Команда переключается на создание красот только после стабилизации программного кода. В младенчестве Maelstrom выглядел весьма забавно! Не веришь? Посмотри на скриншот №1. Последнее и, пожалуй, самое главное качество отладчика – организованность. Мало обнаружить баг, нужно проконтролировать его исправление! Для оптимизации трудового процесса мы используем собственную разработку – программу Project Report. В ней каждый член команды может поставить задачу другому, определить приоритет и назначить срок выполнения. Скриншот из этой утилиты ты можешь увидеть на картинке №2.

СЧИТАЕШЬ, ОНО ТОГО СТОИТ?

Ну что, все еще рвешься в QA-менеджеры? Тогда подписывайся на новости **KDV games** и жди анонса тестов Maelstrom! Мы с удовольствием дадим тебе шанс испытать свои силы.

С ТАКИМИ СООБЩЕНИЯМИ ОТЛАДЧИКИ СТАЛКИВАЮТСЯ ЕЖЕДНЕВНО



Сид Мейер (Sid Meier), один из мэтров игровой индустрии, как-то заметил: «Игра – это серия интересных выборов». Высказывание стало аксиомой гейм-дизайна, но и к разработке в целом оно подходит. С той лишь поправкой, что каждый выбор может стать решающим. *Heroes of Might and Magic V* вот-вот поступит в продажу, поэтому мы можем взглянуть на проект со стороны и поговорить о том, как шел процесс создания игры.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

ЭВОЛЮЦИЯ «ГЕРОЕВ»

Текст: Команда HoMMV

ПЕРВАЯ FPP-ВЕРСИЯ. ПО МНЕНИЮ ПРОДЮСЕРОВ UBISOFT, СЛИШКОМ ЛЕГКОМЫСЛЕННАЯ.



ГЕРОИ, КОТОРЫХ НЕ БЫЛО

Чем же таким мы подкупили компанию **Ubisoft**, что стали первой отечественной командой с тендером на проект AAA-класса? На самом деле, наше предложение не содержало в себе ничего сверхъестественного. В нем было лишь несколько оригинальных идей, часть которых в итоге использовалась в игре, а часть так и осталась за кадром. Победу же мы одержали по вполне объективным причинам. Во-первых, благодаря богатейшему опыту разработки фэнтезийных игр; во-вторых, из-за искренней любви ко всей серии **Heroes of Might and Magic**. Мы действительно очень хорошо знаем вселенную «Героев» и считаем себя одними из самых преданных ее поклонников.

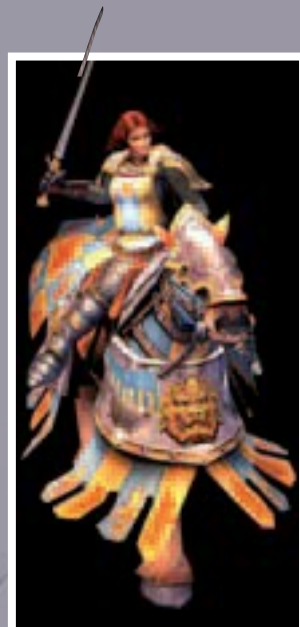
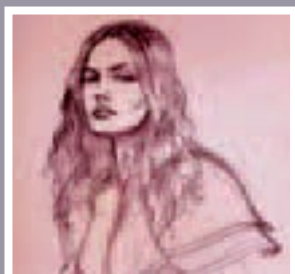
После того, как в Ubisoft приняли окончательное решение передать разработку **Heroes of Might and Magic V** в наши руки, менеджеры этого французского издательства посетили офис **Nival Interactive**. Они приехали в Россию, дабы познакомиться, пообщаться вживую и обсудить детали договора. Между делом представители Ubisoft поделились и своим видением проекта. Пожалуй, это был самый напряженный момент в истории создания игры. Дело в том, что Ubisoft представляла **Heroes of Might and Magic V** как... стратегию в реальном времени! В общем-то, логика издателя была понятна, ведь всем казалось, что в серии НОММ уже все придумано и воплощено в жизнь. Но мы с этим подходом не согласились! Таким образом, первым достижением **Nival** можно считать отме-

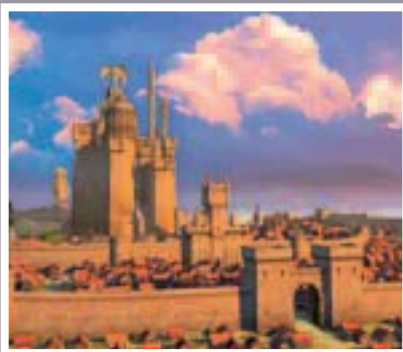
ну революционной затеи Ubisoft. Наши аргументы убедили иностранных менеджеров, и стратегия в реальном времени **Heroes of Might and Magic V** так и не увидела свет.

ГЕРОИ, КОТОРЫЕ МОГЛИ БЫТЬ

После того, как договор был подписан, работа закипела. На одной из ранних стадий, так называемом этапе пре-продакшена, мы вместе с Ubisoft пытались определить визуальный стиль игры и принципы геймплея. Когда Ubisoft утвердила все, вплоть до мельчайших деталей, мы приступили к следующему этапу, продакшену, на котором и предстояло реализовать задуманное. Тут стоит заметить, что вне зависимости от того, насколько ясным и четким видится проект, в ходе работ возникает

ЭВОЛЮЦИЯ ИЗАБЕЛЬ.



ВТОРАЯ FPP-ВЕРСИЯ: В UBISOFT ДОЛГО ОТКАЗЫВАЛАСЬ ВЕРИТЬ В УВИДЕННОЕ!

множество проблем. Для их решения нередко приходится изменять первоначальные идеи, а от чего-то и вовсе отказываться. Спустя семь месяцев напряженного труда мы смогли продемонстрировать Ubisoft готовую FPP (First Playable Publishable), специальную версию игры, предназначенную только для издателя.

Что представляли собой те «Герои»? Сказать по правде, игра серьезно отличалась от финальной версии. Найти внешние сходства сегодня практически невозможно. Проект скорее напоминал **Heroes of Might and Magic III** в 3D, хотя и это не вполне корректное сравнение. Игра была трехмерной с несколько «мультяшной» стилистикой и традиционной для серии схематичностью. Правда, города оставались двухмерными. Первоначально Ubisoft выразила одобрение, однако шли дни, но продюсеры все не давали «отмашку» на продолжение работ. А затем последовал ответ, повергший нас в состояние, которое больше напоминало транс. Издателя не устроил визуальный стиль, от нас хотели большего», конечно, льстило, но, с другой стороны, семь месяцев работы коту

под хвост! А ведь различные игровые элементы проходили согласование с Ubisoft и до сдачи FPP. Но ничего не поделаешь, пришлось начинать все с самого начала...

ГЕРОИ, КОТОРЫЕ ЕСТЬ

Как ни странно, после подобных событий энтузиазма у нас не убавилось. Эпический стиль художникам и дизайнерам пришелся по душе даже больше, чем прежний. Буквально за два (!) месяца мы подготовили вторую FPP-версию. Внешне она уже практически не отличалась от финальной. Ubisoft была шокирована. Рассматривая скриншоты городов, продюсеры никак не могли поверить, что перед ними настоящая графика, а не «искусственная» картинка, созданная в графическом редакторе. Только собственноручно покрутив камеру, издатели убедились в реальности увиденного. Это была крупная победа Nival Interactive! Новый стиль, нехарактерный для серии и до последнего воспринимавшийся скептически, идеально подошел игре. В чем наш секрет успеха? Пожалуй, в кропотливой работе, где нет и не может быть места мелочам. Приведем несколько примеров. В Heroes of Might and Magic V

основой всего являются герои. Над Изабель (одно из главных действующих лиц) мы работали, наверное, столько же, сколько над всей игрой. Сотни скетчей, десятки моделей... Финальный образ Изабель сформировался всего за несколько месяцев до выхода игры. Каким он получился? Смотри на картинки.

Не менее показателен пример с дьяволом. Изначально мы хотели сделать так, чтобы повелитель Ада как бы вылезал из Преисподней. Тогда его нижняя часть тела всегда бы находилась под землей. Но задумку забраковали менеджеры Ubisoft, да и в команде Nival она нашла противников. Подобрал устроивший всех образ, мы приступили к его детализации, тщательно прорисовывая внешность, доспехи, оружие. Затем настал черед 3D-моделирования, текстурирования, анимации... Сейчас можно с уверенностью заявить, что подобного уровня визуализации не было ни в одной части Heroes of Might and Magic. Впрочем, ты, наверное, и сам в этом убедился. Nival Interactive вывела сериал на новый технологический и дизайнерский уровень, обозначив пути дальнейшей эволюции. Свою работу мы выполнили, оценка за тобой!



■ В начале разработки дьявол был таким.



■ А в итоговую версию попал вот такой юнит.



Для читателей
журналов:

СТРАНА
ИГР

PC ИГРЫ
ЖЕЛЕЗО

ТУРНИРЫ, КОНКУРСЫ, СОТНИ ПРИЗОВ!

- Иркутск 13 мая
- Тюмень 3 июня
- Красноярск 17 июня
- Нижний Новгород 1 июля
- Екатеринбург 19 августа
- Новосибирск 26 августа
- Ростов-на-Дону 9 сентября
- Самара 23 сентября
- Санкт-Петербург 7 октября
- Москва 28 октября



В рамках мероприятия состоится турнир по Quake III Arena

Болельщики и просто желающие принять участие в конкурсах должны зарегистрироваться как зрители.
Не упустите свой шанс!

Подробности и регистрация на сайте: www.tur10.ru

Генеральные партнеры:

OKCLICK
www.okclick.ru

Jetbalance
www.jetbalance.ru

Партнеры:

IPPOH
www.ippon.ru

IRU
www.iru.ru

ACORP
INTERNATIONAL
www.acorp.ru

(game)land

PARAWORLD

ВОЖДИ И ПЛЕМЕНА

Текст: Томас Ланганки

В предыдущем дневнике я подробно рассказал о сюжете игры. Сегодня же мы познакомимся с главными участниками действия: доисторическими племенами и их героическими предводителями!

ЧЬИХ КРОВЕЙ БУДЕШЬ?

На землях **Paraworld** обитает три могущественных племена. **Norsemen** (условно назовем их **Северянами** – прим.ред.) – народ по духу близкий викингам и кельтам. Бойцы Северян сильны, а ремесленники искусны, им одним известен секрет обработки железа. Вояки этого народа закованы в самую крепкую броню, их здания прочны и массивны, поэтому уничтожить поселения племени чертовски сложно. Главная опора Северян в рукопашной – могучие Воины, а вот динозавров в составе армии немного. Из-за сурового климата гигантским ящерам предпочитают млекопитающих: носорогов и мамонтов. Каждой зверюге находится применение. Скажем, из простого носорога получается отличный тяжеловес для ближнего боя; оснащенный баллистой, он поражает врагов со средних дистанций, а с двумя воинами на спине превращается в своеобразный

«бронетранспортер». Мамонты незаменимы в хозяйстве, особенно на лесоповале и в каменоломнях. Впрочем, воевать далекие предки слонов тоже умеют. На спине гиганта можно закрепить устройство, стреляющее огромными бревнами! Жизненный уклад второго племени – **Dust Riders** (для удобства назовем его **Кочевниками** – прим. ред.) – в корне отличается от основательного и размеренного быта **Norsemen**. Совмещая характерные черты египтян и племени туарегов, Кочевники, в отличие от других кланов, долго не засиживаются на одном месте. Они могут оперативно разобрать свои палатки, вернув затраченные на строительство средства, и отправиться в путь. Неприкаянные лишены даже аналога «городского центра», где обычно хранятся ресурсы. Роль мобильного склада выполняет специальный юнит, кочующий вместе с племенем. В то время как у оседлых народов строительством занимаются специально обученные профессионалы, палатки **Dust Riders** легко сооружают даже солдаты. Только Кочевники умеют переоснащать юниты «на лету», быстро приспособливая армию к новым условиям. Например, закованного в броню брахиозавра, незаметного в ближнем бою, умельцы оперативно переоборудуют в транспорт, закреп-

пив у него на спине корзину для воинов, а то и вообще сделают из великана ходячие казармы.

Но Кочевники далеко не идеальны! Они очень слабы в обороне, врагу не составит труда сровнять с землей хлипкие постройки. К тому же, им необходимо раньше других начинать охоту или военные действия, иначе экономического кризиса не миновать. **Dragon Clan** (далее **Клан Дракона** – прим. ред.) – технически самый продвинутый народ, вобравший в себя все лучшее из японской и китайской культуры. Его мастера изобрели не только взрывчатку, но также примитивную технику! На вооружении Клана состоят своеобразные ракеты и мортиры, а саперы Дракона умеют минировать здания.

■ У представителей племени **Norsemen** очень сильные вояки.

■ Кочевники редко засиживаются на одном месте.

■ Бойцы **Dragon Clan** чем-то напоминают самураев.

Однако главное преимущество Dragon Clan – хитрость. По сравнению с массивными стенами Северян инженеры Клана Дракона возводят жалкие заборы, зато коварные ловушки, расставленные вокруг поселения, задержат врага не хуже прочного камня. А гениальные ученые этого народа разработали средства маскировки, скрывающие от неприятельских глаз как отдельных бойцов, так и целые здания.

ВСЕ ГЕНИАЛЬНОЕ ПРОСТО

У каждого племени есть свои достоинства и недостатки, но где грань между необходимыми и недопустимыми различиями? С одной стороны, противники не должны быть слишком похожи друг на друга. С другой, нельзя заставлять геймера заново постигать основы геймплея при игре за иной лагерь. Мы шли к равновесию методом проб и ошибок. Первая редакция племен содержала совершенно разные народы. Взять хотя бы экономический аспект. Кроме общих ресурсов существовали дополнительные, уникальные для каждой стороны. А древа технологий были такими заумными, что даже я, однажды запустив старую версию Paraworld, не смог сходу в них разобраться!

Упрощение экономической системы стало задачей номер один. В итоге родилось три универсальных ресурса: пища, дерево и камень. Хотя потребности племен все же разнятся. Так, Клану Дракона нужно больше древесины, а Северянам крайне необходим камень. Есть у нас и четвертый ресурс – Skulls (Череп – прим. ред.), но к хозяйственной деятельности он не относится. Племя зарабатывает Черепа на охоте и в боевых действиях, уничтожая солдат и здания врага. По сути, Skulls – это эквивалент классического опыта, но если в RPG бойцы копят «экспу» индивидуально, то наши Черепа падают в общую копилку, а игрок уже сам решает, кого с их помощью «прокачивать».

ПЕРВЫЕ ГЕРОИ

Кроме рядовых солдат в мире Paraworld орудуют герои! В прошлой статье я представил Бела, Энтони и Стина. Их боевые характеристики можно улучшать с помощью Черепов.

Достигнув второго уровня, герои приобретают «эффект ауры», благодаря которому влияют окружение. Свои солдаты чувствуют прилив сил, враги, наоборот, слабеют. А на третьем уровне у наших чемпионов появляются суперудары. Герой четвертого уровня добавляет в древо технологий новое здание или эксклюзивного бойца.

«Прокачай» Энтони при игре за Северян, и получишь агрессивных берсерков. Тот же персонаж на стороне Кочевников откроет пехотинца под названием Rammer, способного сравнять с землей почти любое здание. А Dragon Clan порадует тебя борцами сумо, полезными в ближнем бою.

Ну а на пятом уровне герой дарует племени глобальный бонус, например, ускоренную регенерацию здоровья солдат.

Теперь, после близкого знакомства с героями и племенами, мы можем разобрать по косточкам однопользовательский режим и мультиплеер, но об этом – в следующий раз.



Универсальный кулер на тепловых трубках ASUS Silent Square

Весьма необычный кулер представила компания **ASUS**. Модель *Silent Square* напоминает канальную с нанизанными на пять тепловых трубок пластинами алюминия. Вентилятор, диаметр которого составляет 92 мм, находится между двумя половинами радиатора и скрыт кожухом с фирменной символикой ASUS. Тепловые трубки подведены к алюминиевой «подложке» с медным напылением. Кулер универсален: если ты купишь новый процессор, то менять ASUS Silent Square в ближайшее время тебе не придется. Модель поддерживает как обычные, так и двоядерные *Intel Pentium 4* с разъемами *LGA775* и *Socket 478*. Совместима она и со всеми современными «камнями» от **AMD** (*Athlon 64*, *Athlon 64 X2* и *Athlon 64-FX*). Кулер от ASUS автоматически подстраивает скорость вентилятора в зависимости от температуры процессора и обеспечивает охлаждение процессоров мощностью до 160W при уровне шума не более 18 дБ. Максимальная скорость вращения вентилятора составляет 1800 об/мин, а вес новинки – 656 г при габаритах 140x115x140 мм. О цене и времени появления Silent Square на прилавках пока ничего не сообщается.



ЖК-телевизор от Acer умеет подключаться к интернету

Компания **Acer** выпустила жидкокристаллический телевизор с поддержкой сети *Ethernet* и беспроводного соединения *Wi-Fi*. Устройство, получившее название *AT3705W-MG*, обладает разрешающей способностью 1920x1080 пикселей и обеспечивает контрастность на уровне 800:1. Размер экрана по диагонали составляет 37 дюймов, а углы обзора – 176 градусов по горизонтали и вертикали. Технология *Media Gateway* позволяет с помощью беспроводной связи стандарта *Wi-Fi* либо традиционного *Ethernet* транслировать видео, звук и цифровые фото с компьютера или напрямую из интернета. Телевизор оборудован большим количеством портов ввода-вывода: *DVI-D* и *HDMI*, двумя компонентными и четырьмя *SCART* разъемами, а также кардридером 5-в-1 (*CF*, *MMC*, *MS*, *MS PRO*, *SD*). Рекомендованная стоимость Acer AT3705W MGW составляет около \$2800.



Контрастное семейство мониторов от LG

Южнокорейская компания **LG** выпустила любопытную серию жидкокристаллических мониторов *L70H*. Как заявляет производитель, благодаря применению технологии *DFC* (*Digital Fine Contrast*) такой важный параметр, как контрастность, у новинки составляет 1600:1! Первой на прилавках появится модель *L1770H*. Размер экрана по диагонали у нее составляет 17 дюймов, разрешение – 1280x1024 точек, яркость – 300 кд/кв.м, углы обзора – 160/160 градусов, а время отклика – 8 мс. Благодаря небольшому размеру (370x377x233 мм) и глубине в 21,6 мм монитор не займет много места на столе, а при необходимости дисплей можно повесить на стену. В комплекте с LG *L1770H* поставляется программное обеспечение **Forte Manager** для управления характеристиками и настройками монитора с ПК. Ориентировочная цена новинки пока неизвестна.



iRU переходят в тяжелый вес

Ты, возможно, помнишь ноутбуки от компании **iRU** – одно время этот производитель даже лидировал по продажам мобильных компьютеров на российском рынке. После слияния с компанией **Мерлион** под маркой iRU решили выпускать настольные ПК. На данный момент модельный ряд включает в себя пять линеек. Три из них предназначены для дома (*Brava Home*, *Intro Home* и *Ergo Home*) и две – для офиса (*Intro Corp* и *Ergo Corp*). Все системы рассчитаны на средний сегмент, и цены действительно весьма демократичны. Если раскошелиться на \$368, то можно приобрести модель *Intro Home 110*, включающую в себя *AMD Sempron 2500+*, встроенное в чипсет графическое ядро на 128Mb, ОЗУ на 256Mb, винчестер емкостью 80Gb, *Combo*-привод и *FDD*. Расставшись с суммой в \$875, можно приобрести *Brava Home 110*. Конфигурация этой системы такова: *AMD Athlon 64 3200+*, 1024Mb ОЗУ, 200Gb HDD, видеокарта *NVIDIA GeForce 6600GT* на 128Mb, привод *DVD-RW*, кардридер и флоппи-дисковод.



Двухполосная акустика от Microlab

Крупный производитель аудиотехники, компания **Microlab Technology**, представила систему *Pure 1*. «Чисто первая» модель состоит из пары деревянных двухполосных колонок с фазоинвертором. Внутри сателлитов расположены звуковые катушки из алюминия и куполообразные высокочастотные динамики, способные воспроизводить звук в диапазоне 20Gz-20kGz. Выходная мощность системы составляет 100W (RMS), размеры – 230x318x392 мм, а вес с учетом упаковки – 19,8 кг. О ценах и времени появления Microlab Pure 1 в продаже пока ничего неизвестно.



Joybook R23: новый ноутбук от BenQ

Компания **BenQ** не устает радовать нас новыми разработками в сфере жидкокристаллических дисплеев. 15-дюймовая матрица ноутбука *Joybook R23*, помимо антибликового покрытия, оснащена технологией **DBEF**, обеспечивающей усиление яркости без увеличения энергопотребления. Система уменьшает потерю света в слоях матрицы, что и придает дополнительную яркость, а также увеличивает время работы. Серия Joybook R23 создана на базе мобильной технологии **AMD Turion 64** с использованием CPU с пониженным тепловыделением (*Turion 64 MT30* и старше). В ноутбуке есть встроенный микрофон и стереодинамики, а выходы звуковой карты размещены на передней панели. Для подключения внешних устройств предусмотрены четыре порта USB, *Ethernet*, модемный порт, разъемы *VGA* и *S-Video*. Присутствует и беспроводной контроллер *Wi-Fi 802.11b/g*. Яркость экрана составляет 180 кд/кв.м, время отклика – 25 мс, а разрешение – 1024 на 768 пикселей. Батарея обеспечивает 3 часа автономной работы (тест **Battery Mark 4.01**). Вес ноутбука составляет 2,8 кг, а его размеры – 326x277x22-37 мм.



Сенсационные результаты процессоров Intel Core

Во второй половине 2006 года на рынке появятся процессоры на ядре *Intel Core*. Архитектура *NetBurst*, на которой с 2000 года основаны все версии настольных *Pentium*ов, остается в прошлом. По предварительной информации, Core будут обладать значительно меньшим тепловыделением (в среднем – 65W). Как сообщает

<http://www.xtremesystems.org>, шанхайский оверклокер **VictorWang** нашел возможность протестировать инженерный образец *Intel Core E6600*. Этот процессор функционирует на частоте 2,4GHz, оснащен кэш-памятью второго уровня объемом 4Mb и поддерживает шину 1066MHz. Судя по тестам VictorWang'a, который использовал 512Mb ОЗУ и видеокарту *NVIDIA GeForce 7800 GTX 512Mb*, «камень» Core E6600 демонстрирует результаты, сопоставимые с разогнанным до 4,2GHz процессором *Pentium XE 955* и сравним с трехгигагерцовым *Athlon 64 X2*. В CPU Test **3DMark05** было получено 8621 балла, а в графическом тесте Core E6600 набрал 10 517 «попугев».

Стоимость такого CPU, по информации

<http://tweakers.net>, будет составлять \$309. В заключении скажем, что поддержка процессоров на ядре Intel Core будет реализована в чипсете *Broadwater* (Intel P965/ICH8R).



Портативные жесткие диски от Verbatim

Цены на флэшки большого объема падают не так быстро, как нам бы всем хотелось. Поэтому, если тебе часто приходится транспортировать гигабайты информации, вполне резонно присмотреться к переносным жестким дискам. Тем более что в размерах они уменьшаются буквально не по дням, а по часам. Компания **Verbatim** представила два портативных 1-дюймовых винчестера *Store 'n' Go* на 4 и 8Gb. Вес устройств составляет всего лишь около 50 г при габаритах 6,9x5,3x1,25 см. Обе новинки поддерживают интерфейс *USB 2.0* и оснащены утилитой **Mobile Launchpad**, позволяющей осуществлять доступ к персональным данным и файлам без загрузки на жесткий диск компьютера. Стоимость моделей с объемом памяти 4 и 8Gb составит \$130 и \$200 соответственно. Продажи портативных жестких дисков Verbatim *Store 'n' Go* стартуют в конце весны.



ИГРЫ НА ПРИРОДЕ

Тестирование восьми ноутбуков

Текст: Иван Макаренко (imac@inbox.ru),
Антон Карпин (karpin@gameland.ru)

Методика тестирования

Важную роль играли такие параметры, как вес, качество дисплея и звука, уровень шума и нагрев, а также удобство клавиатуры, тачпада и доступа к разъемам. Бенчмарками нам послужили «тяжелый» шутер **F.E.A.R.** (встроенный тест), «пляжный» экшн **FarCry** (уровень **Fort**), а также популярный тестовый пакет **3DMark05**. Время работы от аккумулятора оценивалось с помощью **Battery Eater 05 Pro**, при этом нагрузка на процессор и видеокарту была максимальной.

ЧТО мы тестировали

- **ASUS A7J**
- **Toshiba Qosmio F-20**
- **Samsung R65**
- **Acer TravelMate 8104WLMi**
- **SD QW36**
- **Desten EasyBook B765**
- **Benq R53**
- **RoverBook Explorer W700 WH**

Стационарный компьютер не возмешь с собой на море и на дачу. Если ты не желаешь надолго расставаться с любимыми играми, стоит задуматься о покупке ноутбука. В этом материале мы расскажем о тестировании восьми новых лэптопов – от \$1360 до \$2000.

В нашем «соревновании» приняли участие только те мобильные компьютеры, в которых установлены видеокарты с собственной памятью. Модели с интегрированными в чипсет графическими адаптерами и общей с системной памятью мы не рассматривали. На данный момент большинство имеющихся в продаже моделей оборудованы широкоэкранными дисплеями с форматом 16:10, встроенными картами беспроводной сети *Wi-Fi*, приводами *DVD±RW* и сделаны на базе разных версий чипсета *i915* и процессоров *Intel Dothan*. Кроме того, появились уже и ноутбуки с двухъядерными CPU *Intel Core Duo* и набором системной логики *Intel 945PM*, таких в нашем тесте два – **ASUS A7J** и **Samsung Sens R65**. Еще один лэптоп оснащен «каменем» от **AMD** – это **RoverBook Explorer W700 WH**.

Acer TravelMate 8104WLMi

Афоризм «лучшее – враг хорошего» придумали будто бы специально для клавиатуры **Acer TravelMate 8104WLMi**. Она обладает фирменным эргономичным дизайном – изогнута в «форме улыбки». Инженеры, по всей видимости, стремились уменьшить нагрузку на кисти пользователя, однако

каждый раз привыкать к подобной «эргономике», после работы с нормальной, прямой, клавиатурой, не так то просто. Функциональность тачпада по сравнению со средним уровнем расширена – он оборудован весьма интересной четырехпозиционной кнопкой. Разъемы расположены удобно – три порта *USB* находятся справа, а еще один – слева, есть также и цифровой выход на монитор *DVI*. Дизайн ноутбука понравился – несмотря на чрезмерное, на наш взгляд, увлечение серебряной краской, модель выглядит нарядно и в то же время стильно. Качество установленной 15,4-дюймовой матрицы вполне приемлемо для большинства приложений, лишь при просмотре фильмов хотелось бы, чтобы углы обзора были немного побольше. Пара динамиков спрятана на переднем торце, они способны обеспечить неплохой уровень громкости при воспроизведении фильма даже на пикнике.

SD QW36

На переднем торце **SD QW36** расположены клавиши управления медиа-плеером и сегментный дисплей с оранжевой подсветкой. При этом нижняя часть корпуса немного выступает за пределы экрана – даже если ноутбук закрыть, доступ к управлению аудиотреками остается свободным, и ты можешь продолжать слушать свою музыку, перемещаться между композициями и регулировать громкость. В сложенном состоянии крышку удерживают две защелки – надежность такой конструкции не вызывает сомнений, однако од-

ной рукой створки не раскрыть. Понравилась клавиатура – она оборудована негромкими и четкими клавишами, причем буквенные наклейки, отвечающие за кириллицу и латинский алфавит, имеют разный цвет, что, безусловно, удобно – далеко не все печатают вслепую. На корпусе ноутбука установлены четыре разъема USB – по два слева и справа. Мультиформатный DVD-рекордер расположен слева, а нагретый воздух выдувается справа – если подключить мышь, то кисть правой руки (если ты не левша) будет периодически ощущать теплый ветерок со стороны ноутбука.

Desten EasyBook B765

При взгляде на *Desten EasyBook B765* создается ощущение deja-vu – формы ноутбука сложно назвать передовыми и уникальными (в этом корпусе уже довольно давно собирается, например, *Aopen 1559 1559-JL*).

С другой стороны, подобный универсализм имеет и свои плюсы для покупателя *EasyBook B765* – неудачная конструкция вряд ли стала бы популярной у разных сборщиков. Эргономика устройства оставляет двойственное впечатление. Выдвигающийся вперед пишущий DVD-привод нам понравился – в некоторых случаях это удобнее бокового расположения. А вот клавиатура с тачпадом оставила не совсем приятное впечатление – клавиши первой и панель под кнопками слишком «мягкие», а у второго они недостаточно чувствительные. Кроме того, все три разъема USB находятся сзади – не совсем удобно. Пропорции 15-дюймового дисплея на этом ноутбуке составляют классические 4:3, что в последнее время уже становится редкостью. Разрешение же 1440x1050 понравится пользователям, много работающим в графических

ДВУХЪЯДЕРНЫЕ МОБИЛЬНЫЕ «ПЕНТУИМЫ»

В начале 2006 года компания **Intel** представила платформу под кодовым названием *Napa*. В нее входят процессоры *Intel Core Duo* и чипсет *i945PM*. Несмотря на опасения пользователей по поводу тепловыделения и энергопотребления таких CPU, платформа получилась очень удачной. Тепловой пакет новых процессоров с двумя ядрами составляет не больше 35W, а нагрузка на аккумулятор, судя по нашему тесту, осталась на том же уровне.



Acer TravelMate 8104WLMi

\$1850 ★★★★★

Оснащен *TravelMate* очень неплохо – быстрый процессор *Intel Pentium M 760* на 2GHz (*Dothan* с двумя мегабайтами L2-кэша) и видеокарта *ATI Mobility Radeon X700* с памятью на 128Mb. В результате ноутбук показывает неплохую скорость и не боится тяжелых игровых приложений. Например, в *FEAR*, при разрешении 800x600 было получено 36fps, а в бенчмарке *3DMark05* *TravelMate* удалось «вырастить» 2189 «попугаев». Что разочаровало, так это время автономной работы при максимальной нагрузке – 70 минут.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор: Intel Pentium M 760 2GHz
Память, Mb: 1024
Видеоплата, Mb: ATI Mobility Radeon X700 128Mb
Объем HDD, Gb: 100
Матрица, дм: 15,4 (1280x800)
Вес, кг: 2,8



SD QW36

\$1900 ★★★★★

Производительность *SD QW36* оказалась выше всяких похвал. Мощный дуэт из процессора *Intel Pentium M 2,26GHz* и графического чипа *ATI Mobility Radeon X700* на 256Mb оказался способен на настоящие подвиги: в *3DMark05* было зафиксировано 2800 баллов, а в *FarCry* – 67,56fps. Забегая вперед скажем, что в двух этих приложениях был достигнут второй результат в нашем тесте. Что касается *FEAR*, то тут *SD QW36* оказался вообще самым быстрым в нашем тестировании – 17fps в «тяжелом» режиме (при разрешении 1024x768).

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор: Intel Pentium M 2,26
Память, Mb: 1024
Видеоплата, Mb: ATI Mobility Radeon X700 256Mb
Объем HDD, Gb: 100
Матрица, дм: 15,4 (1680x1050)
Вес, кг: 3,4



Desten EasyBook B765

\$1425 ★★★★★

Дизайн-дизайном, а вот что касается железа, отвечающего за добычу fps, то под скромной внешностью ноутбука скрывается очень быстрая система. Связка из процессора *Intel Pentium M 750 1,86GHz* и графического чипа *NVIDIA GeForce Go 6600* позволяет достойно играть не только в *FarCry* (56,21fps), но и в *FEAR* (40fps при 800x600 точек). При этом по времени автономной работы с максимальной нагрузкой *Desten EasyBook B765* с легкостью опередил всех участников и с результатом 110 минут занял первое место.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор: Intel Pentium M 750 1,86GHz
Память, Mb: 512
Видеоплата, Mb: NVIDIA GeForce Go 6600 128Mb
Объем HDD, Gb: 80
Матрица, дм: 15 (1400x1050)
Вес, кг: 2,9



Beng R53

\$1360 ★★★★★

Недорогой и стильный ноутбук с процессором *Intel Pentium M 750 1,86GHz*. Производительности встроенного графического адаптера *ATI Mobility Radeon X600* достаточно для *FarCry*, но для *FEAR* эта видеокартка уже слабовата – 24fps при 800x600 и среднем качестве. Но если ты включишь минимальные настройки, то поиграть сможешь. Днище ноутбука очень мало нагревается даже во время игры (на ощупь он лишь чуть теплый). Время автономной работы при максимальной нагрузке – на среднем уровне (1 час и 21 минут).

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор: Intel Pentium M 750 1,86GHz
Память, Mb: 512
Видеоплата, Mb: ATI Mobility Radeon X600 64Mb
Объем HDD, Gb: 100
Матрица, дм: 15,4 (1280x800)
Вес, кг: 2,78



html пакетах, а вот людям с плохим зрением и тем, кто больше читает и печатает, шрифт может показаться мелковатым. Приятное мультимедийное дополнение – крутящийся регулятор громкости звука на левом торце корпуса.

Benq R53

Особенность этого ноутбука – быстрая матрица с диагональю 15,4 дюйма. Заявленное время отклика данной широкоформатной (1280x800 пикселей) панели составляет 16 мс. Хотя специально мы не исследовали экраны на латентность жидких кристаллов, дисплей *Benq R53* действительно быстр – смазываний картинки не было заметно даже в самых стремительных сценах из *FarCry*. Стоит отметить также неплохо настроенную цветопередачу, а вот запас по яркости и углам обзора не так велик, как хотелось бы.

В дизайне Benq R53 сочетается строгая расцветка (черный корпус и темно-синяя крышка) и плавные линии, а положительных эмоций добавляет пластик высокого качества. Эргономика на высоте – клавиатура оснащена в меру тугими и четкими кнопками, работать с ней удобно. Комплиментов заслуживает и тачпад с большими и легкими клавишами, а разъемы USB расположились парами справа и слева.

RoverBook Explorer W700 WH

Большой черный ноутбук от **Rover** выглядит достаточно просто и вполне универсально. Модель оснащена очень неплохой 17" матрицей – на высоте как яркость экрана, так и углы обзора. К звуку также придраться сложно – серьезные искажения слышны лишь на очень высокой громкости, а запас по мощности вполне достаточен для большинства DVD-фильмов. Клавиатура на уровне –

внятная механика клавиш, причем широкий корпус позволил инженерам добавить справа цифровой блок кнопок. Разъемов USB всего лишь три штуки, но размещены они удобно – два справа и один слева. Стоит похвалить разработчиков и за массу ноутбука – *RoverBook Explorer W700 WH* весит всего лишь 3.5 кг.

ASUS A7J

Как только открываешь этот ноутбук, отмечаешь отличный 17-дюймовый экран с разрешением 1280x800 точек. На таком дисплее будет удобно смотреть фильмы даже в компании – матрица со «стеклянным» обладает очень неплохими углами обзора. Звук воспроизводит четыре встроенных динамика – все это с очень хорошим качеством. Слушать любимые треки можно и с закрытой крышкой ноутбука – передняя панель немного выступает за границы экрана,



RoverBook Explorer W700 WH

\$1460



Модель оборудована процессором **AMD Turion 64 MT-30**, тактовая частота которого равна 1,6GHz, и видеокартой **ATI Mobility Radeon X700** с памятью объемом 256Mb. В **FEAR W700** оказался в первой пятёрке – 40fps при разрешении 800x600. Все остальные CPU в нашем тесте произведены компанией **Intel**, однако **Turion** в аккумуляторном тесте ничуть не хуже – время работы от батареи у данной модели вполне укладывается в норму (83 минуты). Процессорный кулер при этом ведет себя тихо и эффективно, включаясь достаточно редко.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Проц-р: AMD Turion 64 MT-30 (1,6GHz)
Память, Mb: 512
Видеоплата, Mb: ATI Mobility Radeon X700 256Mb
Объем HDD, Gb: 80
Матрица, дм: 17 (1440x900)
Вес, кг: 3,5



ASUS A7J

\$2000



Тандем из двухъядерного мобильного процессора **Intel Core Duo T2400** и графического адаптера **ATI Mobility Radeon X1600** 256Mb оказался наиболее быстрым. Лучше всего это видно в **FEAR**, где большинство результатов находятся на грани, разделяющей нормальную игру и слайд-шоу. Тут же при разрешении 800x600 пикселей можно нормально играть. Что до времени автономной работы, то аккумулятор ноутбука вполне справляется (84 минуты), несмотря на огромный экран и производительную связку CPU и видеочипа.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Проц-р: Intel Core Duo T2300 1,66GHz
Память, Mb: 1024
Видеоплата: ATI Mobility Radeon X1600 256Mb
Объем HDD, Gb: 60
Матрица, дм: 17 (1280x800)
Вес, кг: 4



Toshiba Qosmio F-20-141

\$1960



Лакированный «красавец» оснащен видеокартой **NVIDIA GeForce Go6600** на 128Mb и процессором **Intel Pentium M 760** (2GHz). Такая связка позволяет ноутбуку демонстрировать неплохую производительность – 41fps в **FEAR**. Эти результаты дают понять, что большинство игр окажется этой модели по плечу – например, в **FarCry** не будет рывков и торможений ни при разрешении 800x600 (65,9fps), ни даже в 1024x768 (55,95fps). Но огорчило время автономной работы под нагрузкой, всего лишь чуть больше часа.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор: Intel Pentium M 760 2GHz
Память, Mb: 1024
Видеоплата: NVIDIA GeForce Go 6600
Объем HDD, Gb: 100
Матрица, дм: 15,4 (1280x800)
Вес, кг: 3,3



Samsung R65

\$1850



Модель построена на базе новейшего чипсета **Intel 945PM** и оснащена самым быстрым в нашем тестировании двухъядерным процессором **Intel Core Duo T2500** с частотой 2GHz. Два ядра, функционирующие на столь высокой частоте, расходуют энергию аккумулятора не быстрее, чем большинство ноутбуков с одноядерными CPU (87 минут). В подсистеме реализована на базе чипа **NVIDIA GeForce Go 7400** – стоит отметить хорошие результаты в **3DMark05 (2070 баллов)** и в **FarCry** при разрешении 1204x768 точек (45fps).

ХАРАКТЕРИСТИКИ

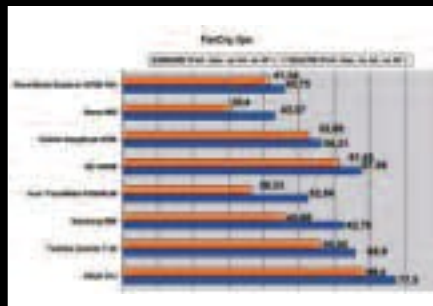
Процессор: Intel Core Duo T2500 2GHz
Память, Mb: 1024
Видеоплата: NVIDIA GeForce Go 7400
Объем HDD, Gb: 40
Матрица, дм: 15 (1400x1050)
Вес, кг: 2,7



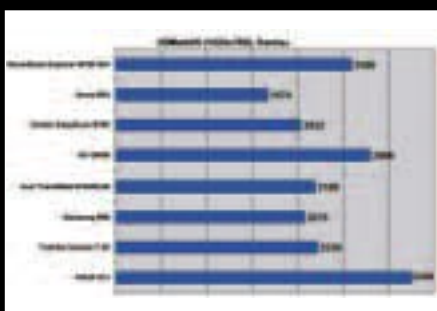
Результаты тестов производительности и времени работы

**F.E.A.R.**

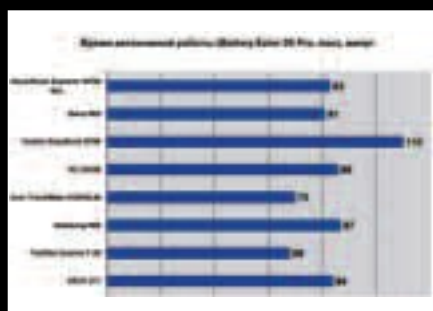
Ноутбуки, которые меньше всего испугались маленькой девочки-убийцы и набрали вполне «игральные» 47fps при разрешении 800 на 600 точек – это ASUS A7J, оснащенный графикой ATI Mobility Radeon X1600 и SD QW36 с видеокартой X700.

**FarCry**

Худшую производительность показал BenQ R53 – 30,4fps. Виной тому не самый быстрый графический адаптер ATI Mobility Radeon X600.

**3DMark 05**

Видеокарта ATI Mobility Radeon X1600, установленная в ASUS A7J, позволила достигнуть великану с 17-дюймовым дисплеем максимального результата среди всех участников теста – 3248 «попуаев».

**Battery Eater 05 Pro**

Итог измерений в Battery Eater 05 Pro соответствует пословице «старый конь борозды не портит». Ноутбук с достаточно ретроспективным на наш взгляд дизайном от Desten проработал дольше всех в нашем тесте – 110 минут при максимальной нагрузке.

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование российским представительствам компаний ASUS, Acer, BenQ, Desten, SD, Rover Computers, Samsung и Toshiba.

а на торце расположены клавиши управления медиа-файлами (вперед, назад и т.д.). Из коммуникационных особенностей обращают на себя внимание не только пять USB-портов (один из них слева), но и цифровой DVI-разъем для подключения монитора. Кроме того, ASUS A7J оборудован DVB-T/FM-тюнером, который позволяет принимать аналоговый и цифровой сигнал, а в комплекте с ноутбуком есть пульт дистанционного управления. Так что, вполне возможно, телевизор тебе больше не понадобится.

Toshiba Qosmio F-20-141

Среди всех восьми участников (да, пожалуй, и среди всех протестированных нами ноутбуков вообще) первый раз мы увидели матрицу столь высокого качества. Панель с диагональю 15,4 дюйма превосходит конкурентов практически по всем параметрам – как по яркости и контрастности, так и по углам обзора и цветопередаче. Клавиатура радует отточенной механикой, пользоваться ею очень приятно, да и Ctrl на месте – в крайнем левом углу нижнего ряда. Неп-

риятный сюрприз преподнесла лишь клавиша Windows, переехавшая в верхний правый угол. Кроме того, кнопка «Ё» оказалась в нижнем ряду. На борту ноутбука оказалось три порта USB – два справа и один сзади. Но главное в данной модели – это ее мультимедийные качества. В ноутбук встроен ТВ-тюнер, причем пользоваться им (как и DVD-проигрывателем) можно без включения Windows. Регулировать громкость можно большой серебристой «шайбой» в правой части рабочей панели или пультом ДУ из комплекта поставки – качество звука впечатляющее, разве что на максимуме установленные динамики с сабвуфером (от Harman Kardon) zas-тавляют резонировать корпус.

Samsung R65

Суперсовременный новичок от южнокорейской Samsung лишними деталями внимания не привлекает, однако и в отсутствии индивидуальности дизайн сложно упрекнуть. Лаконичность – более точная характеристика такого подхода. Обилие прямых линий и углов нарушает лишь две круглые клавиши под

экраном. Лаптоп от Samsung оснащен 15-дюймовым дисплеем с разрешением 1400x1050 точек и «стеклянным» покрытием – качество изображения матрицы показалось нам вполне достойным, то же самое можно сказать о звуковой системе (динамики размещаются под решеткой, около экрана). Клавиатура (Fn, увы, находится в нижнем левом углу) оснащена кнопками с достаточно четкой механикой, тачпад удобен и оборудован большими мягкими клавишами. Разъемов USB – четыре штуки, два справа и пара сзади. Любителям смотреть видео в дороге понравится маленький пульт ДУ, который можно прятать в слот для PC-карт.

Выводы

За высочайшую производительность, отличную эргономику и классный 17-дюймовый экран награду «Выбор редакции» мы отдали ноутбуку ASUS A7J. Непревзойденное сочетание невысокой цены и умения справляться с играми обнаружилось у лаптопа от RoverBook – в результате, Explorer W700 WH получает от нас «Лучшую покупку».



МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

«ВСЕ В ОДНОМ»



Большинство пользователей привыкло к тому, что системный блок – конструктор, состоящий из довольно большого списка деталей. Все части выполняют свои отдельные функции, и объединяет их вместе материнская плата. На ней размещены разъемы для дополнительных устройств (это аудиокарта, видеоплата, внутренний модем, сетевая карта). Но технологии не стоят на месте, и теперь производители ломают этот стереотип, выпуская материнские платы со встроенными аудио, видео и LAN-чипами.

Как им это удалось?

У тебя может возникнуть вполне понятный вопрос: «А как все привычные дополнительные устройства, каждое из которых занимает небольшую микросхему, уместилось на одной материнской плате?». Все не так сложно. Во-первых, главное в модулях – чипы. Современные микросхемы невелики – для них всегда найдется место на здоровенной, по сравнению с ними, материнской плате. Во-вторых, сегодняшние системные платы обладают достаточным числом проводящих слоев (обычно пять-шесть), поэтому все трассы и токопроводные дорожки, необходимые новым устройствам, есть куда поместить. В-третьих, не нужно тратить место, например, для видеоплаты – ее роль будет выполнять некоторая часть ОЗУ (обычно 64-128Mb).

Вечный спор

У любого интегрированного решения (будь то CD-RW/DVD, плеер DVD/VHS или, как в нашем случае, материнские платы «все в одном») есть как сторонники, так и противники. Первые говорят, что симбиоз очень удобен, ведь не надо покупать кучу отдельных железок. Вторые, наоборот, твердят, что такие системы не нужны, что они не смогут заменить несколько отдельных устройств. Если тебе нужен компьютер, который будет



Вот так выглядит один из современных интегрированных видеочипов от NVIDIA. Встроенные видеокарты на его базе имеют название **GeForce 6100 и 6150**. Ты можешь выбрать из множества представленных на рынке материнских плат с различными встроенными графическими ускорителями. Самое главное, что такое решение существенно уменьшает стоимость компьютера, особенно если выбирать из адаптеров попроще. А при умелом подходе это не так уж и заметно отразится на производительности ПК.



За последние несколько лет качество встроенного звука заметно выросло, теперь на очень многих материнских платах интегрированный аудио-адаптер стал 8-канальным и приобрел (опционально) цифровой выход S/PDIF. Современный уровень позволяет большинству пользователей забыть о покупке PCI-звуковых карт, но если встроенный контроллер перестанет устраивать, его можно легко отключить и поставить обычную карту, например, **Creative Audigy 4**.

выполнять, в основном, офисные или серверные функции, то зачем ему, например, мощное видео? Встроенного видео вполне хватит, чтобы посмотреть фильмы и обеспечить отличное качество 2D и относительно нетребовательных игршек, наподобие **Heroes of Might and Magic 4** или **Counter Strike**. Что касается встроенного звука, так AC'97 стал практически повсеместным решением, его качество не уступает большинству недорогих внешних Sound-плат.

Что предлагает рынок

Сейчас интегрированные решения есть практически у всех производителей, они отличаются как набором встроенных устройств, так и чипами, на которых эти модули реализованы. Встроенные видеoadapterы делаются на базе довольно широкого круга чипов от **ATI, nVidia, SiS, Intel**, что позволяет выбрать оптимальное соотношение цена/качество. Со звуком же и сетевой картой все немного проще – у большинства конкурентов они строятся на схожих микросхемах, да и в офисном компьютере это не так и важно.

А можно ли на «этом» играть?

Самые распространенные интегрированные графические движки сейчас выпускают компании **ATI** и **Intel**. В **Doom 3** производительность встроенных видеодрайверов **ATI Xpress 200 IE (RS400)** и **i945G** (адаптер – **GMA950**) почти одинакова (при 800x600 в районе 14 fps, при 1024x768 – около 10), **i915G** (**GMA900**) уступает им 20-30%. В **Unreal Tournament 2004** при 800x600 **GMA900** начинает проигрывать сильнее (17 против 30 fps у конкурентов), а при разрешении 1024x768 и Xpress 200 IE отстает от **GMA950** (его результат – 27 fps) примерно на 15%. В **FarCry** оба Intel GMA намного (более двух раз) проигрывают ATI, да еще и в режиме High не запускают пляжный экшн из-за отсутствия поддержки FSAA. Да, современные игры «тяжеловаты», зато «стрелялки» предыдущего поколения они осилит легко. Возможно, что ситуация скоро улучшится, ведь Intel обещает выпустить замену чипу GMA 950, да и остальные производители не спят.

ПУСТОТА В КОРПУСЕ



Сейчас материнские платы с интегрированным видео, звуком и LAN-адаптерами стоят ненамного дороже своих аналогов без этих встроенных модулей. Если ты хочешь собрать компьютер для работы в **Word/Excel/Internet**, а в требовательные шутеры ты не играешь, то такие интегрированные решения – твой выбор, ведь останется купить только процессор, кулер, память, корпус и HDD – и компьютер готов. Такая система может быть установлена в корпус меньшего размера. На фото – готовый к работе ПК. Правда, как-то непривычно пусто...

CREATIVE CB2530

НАУШНИКИ

Конструкция вызывает практически одни лишь положительные эмоции. Оголовье можно отрегулировать на свой вкус – наушники придутся впору и ребенку, и взрослому человеку. Устройство обладает относительно небольшим весом, во время носки его практически не замечаешь. Качественные амбушюры полностью закрывают уши, не давая проникать посторонним звукам – в транспорте или в шумном офисном помещении эту защищенность особенно ценишь. На правой чашке находится индикатор, подсветка которого загорается при нахождении передатчика (к сожалению, только лишь комплектного, другие Bluetooth-устройства не подойдут), и ползунок включения питания. Правое «ухо» девайса оборудовано также регулятором громкости. Стоит заметить, что данным цифровым рычажком пользоваться не слишком удобно – лучше обычного колесика еще ничего для этих целей не придумали.



ПЕРЕДАТЧИК

Как только ты откроешь упаковку, перед тобой окажутся сами наушники, комплект батареек и инструкция. Кроме того, ты обнаружишь маленький девайс, напоминающий MP3-плеер, со шнурком, на конце которого находится позолоченный 3,5-мм-коннектор типа миниджек. Последний можно воткнуть в любой стандартный аудио-порт – подключить к звуковой карте компьютера или, например, подсоединить к своему мобильнику со встроенным плеером и 3,5-мм-разъемом. Драйверов никаких не потребуется, необходимо лишь нажать кнопку на передатчике – правда, ее надо подержать несколько секунд, пока на индикаторе передатчика не загорится голубая подсветка. После этого включить наушники и подождать секунд 15–20, пока они найдут источник сигнала – об этом тебе сообщит синий светодиод на правой чашке «ушей».



ПИТАНИЕ

Для функционирования Creative CB2530 требуется три AAA-батарейки. Две из них размещаются под крышечкой в левой чашке наушников, а еще одна предназначена для передатчика. Стартовый комплект лежит в упаковке, а в дальнейшем тебе лучше будет обзавестись аккумуляторами. Протокол Bluetooth любит «кушать» электроэнергию – многие из нас замечали эту тенденцию в мобильных телефонах: стоит включить «Голубой Зуб», как время работы трубки в некоторых случаях сокращается до одних суток. Что касается Creative CB2530, то одного комплекта батареек у нас хватало в среднем на 4–5 часов. Когда батарейки будут заканчиваться, ты услышишь периодическое пискивание своего аудио-«питомца».

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Если передатчик и наушники находятся в одном помещении – проблем не возникает. Однако в ситуации, когда компьютер располагается в комнате, а слушателю необходимо отправиться на кухню сделать себе чашечку кофе, устойчивую связь получить достаточно сложно. Перекрытия между стенами вводят свои коррективы, и даже на расстоянии 2,5 метра звук периодически пропадает. Однако в открытом офисном помещении все было нормально, более того – устойчивое соединение достигалось на расстоянии до 12–15 метров. По качеству звука устройство вполне сравнимо с хорошими проводными наушниками в ценовом диапазоне \$40–60. За \$110 большинство моделей со «шнурком» будут звучать лучше, однако за автономность необходимо платить.

СПЕЦИФИКАЦИИ

- версия Bluetooth: 1.2, 2.4 ГГц (Class 2);
- радиус действия: до 10-ти метров (варьируется в зависимости от обстановки);
- вес аудио адаптера: 20 г (вместе с батарейкой);
- вес наушников: 203 г (вместе с батарейками);
- элементы питания: алкалиновые или подзаряжаемые батарейки типа AAA;
- соотношение сигнал/шум: >85 дБ;
- время воспроизведения: до 8 часов (может варьироваться в зависимости от особенностей использования);
- динамики: 40 мм, с диафрагмой;
- цена: \$110.

ДЕПРЕССИЯ ДЛЯ РС

Изучаем стресс-тестирование «разогнанного» компьютера



Текст: Кулик Александр (Alexander.Kulik@cnt.ru)

Ты наверняка пробовал «разгонять» свой компьютер? А был ли ты уверен, что при выставленных тобой параметрах (частотах, напряжении, скорости вращения кулеров) система или ее отдельные элементы будут на 100% стабильны? Лучшая уверенность – та, которая подкреплена конкретными знаниями, опытом и результатами экспериментов. Так давай же разберемся, как можно проверить устойчивость работы твоего ПК после «разгона» различных его частей (процессора, видеокарты и т.д.). Делается это с помощью специальных утилит.

Проблема стресс-тестирования интересна как простым пользователям, так и профессионалам, так как всем необходима уверенность в стабильности своего ПК. Задача такого вида испытаний заключается в том, чтобы увидеть, как же поведет себя система при максимальных нагрузках на ее компоненты, выявить возможный сбой как можно быстрее, не тратя на прогон обычных тестов множество времени. Необходимость таких проверок вызвана еще и тем, что компьютер может даже после серьезного «разгона» вести себя на первый взгляд совершенно нормально, но повиснуть или выключиться в самый неподходящий момент. Наша задача – научиться выявлять с помощью определенного набора программ-тестеров параметры системы, при которых она действительно стабильна. Для различных компонентов твоего компьютера подойдут определенные утилиты, умеющие «нагружать» именно необходимую в каждом конкретном случае часть твоего ПК. Теперь перейдем непосредственно к описанию самого процесса. Мы будем тестировать те элементы, которые наиболее часто подвергаются

«оверклокингу», то есть процессор, оперативную память и видеокарту. Я буду использовать **S&M** (<http://www.overclockers.ru/files/index.shtml?dir=33>), **Stress Prime 2004**

(<http://sp2004.fre3.com>), **EVEREST** (<http://www.lavalys.com>), **3Dmark05** (<http://www.futuremark.com>).

Основным участником нашего стресс-теста будет S&M – она не только тестовая, то есть способная сигнализировать о существующих неполадках в системе, но и диагностическая – показывающая источник ошибок. В отличие от другого подобного софта, S&M не только нагружает процессор, но и прогоняет тесты в различных режимах, фиксируя ошибки, а еще она проверяет правильность работы подсистемы памяти.

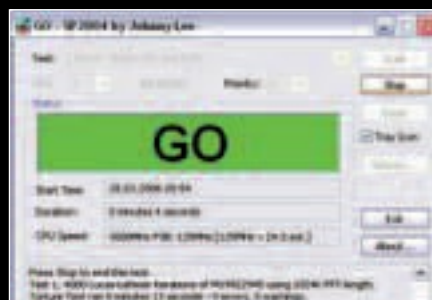
Следующая программа – Stress Prime 2004. Она является более дружелюбно оформленной модификацией **Prime 95**, при этом все возможности старой проверенной версии сохранены. Принцип действия утилиты достаточно прост: она проводит вычисления, полученный результат сравнивается с эталоном, и если значе-

ния не совпадают, то появляется сообщение об ошибке. Prime отлично справляется с проверкой на стабильность процессора, кэша обоих уровней, памяти и материнской платы. Но она не ответит на вопрос, что именно вызвало сбой.

Программа EVEREST необходима нам только для того, чтобы следить за параметрами системы при ее тестировании (температура, напряжение и т.д.).

Что касается 3Dmark05, то известный бенчмарк поможет нам при проверке «разогнанной» памяти видеокарты. Хотя его и нельзя отнести к стресс-тестам, он все равно помогает выявить «артефакты» при чрезмерном увеличении частотных характеристик.

Итак, приступим к тесту. Перед тем как заниматься разгоном, измерь EVEREST'ом температуру процессора и видеокарты, а также значения напряжения, выдаваемые блоком питания, чтобы выяснить насколько сильно эти значения меняются после оверклокинга. Далее выставив параметры, которые ты решил менять (скорость процессора, тайминги ОЗУ, частоты ядра и памяти видеокарты). Если после твоих экс-



Соблюдай осторожность!

S&M считается одной из лучших программ для стресс-тестирования. К сожалению, есть одно но. Создатель программы при первом ее запуске предупреждает о том, что все, что произойдет с твоим компьютером после работы S&M, будет лежать на твоей совести. Хотя это обычная история для любителей «погонять» свои системы, но все равно, надо делать все с умом и в меру.

EVEREST

Очень удобная и интуитивно понятная программа. В ее арсенале много встроенных тестов, которые могут помочь тебе выявить прирост производительности системы после «разгона». Особенно это удобно при экспериментах с занижением таймингов оперативной памяти или увеличением частоты процессора, так как большинство встроенных в эту утилиту проверок касаются именно **RAM** и **CPU**.

Stress Prime 2004

Утилита обладает множеством возможностей для стресс-тестирования, но на проверку она тратит много времени, что неприемлемо, когда надо быстро узнать стабильна ли система (при разгоне CPU, когда частота изменяется часто, но совсем на чуть-чуть). Скорее она подходит при резком увеличении частоты процессора, чтобы убедиться, что компьютер может работать при таких значениях.

периментов по «разгону» компьютера он все-таки загрузился и с первого взгляда даже нормально работает – есть смысл начинать полную проверку. Запускаем EVEREST и оставляем его включенным на закладке «Датчик». После этого включаем S&M. Кстати, утилита является абсолютно бесплатной, не требует установки и занимает около 370Kb. Разработчик программы заманул нас на достаточно глобальную задачу – проведение тестирования с контролем стабильности работы процессора, подсистемы памяти и видеокарты. S&M состоит из двух модулей: первый тестирует процессор и память, а второй – видеокарту. Кроме того, программа имеет возможность мониторинга, настройки и ведения журнала. В закладке «Настройки» ты можешь изменить следующие параметры: степень загрузки процессора (от 0 до 100%); тип тестов процессора – доступ к кэшам первого и второго уровней, выполнение операций с фиксированной и плавающей точкой, «прогрев» стабилизатора напряжения процессора (VRM); тип проверки памяти – стандартный, двухпроходной, тест RZ96 или RZ97; выбор режима остановки при первой ошибке или после подсчета всех ошибок; длительность и точность тестов (один из трех вариантов). Для настройки программы перед запуском нужно воспользоваться кнопкой «Помощь», чтобы указать, что тестировать (память, процессор или оба компонента), а также как долго и ка-

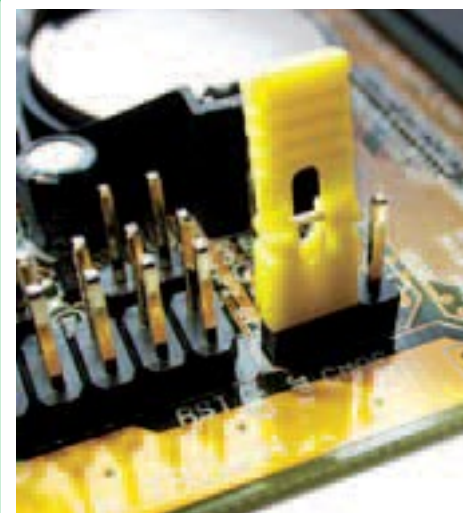
СОВЕТ

Прежде чем тестировать свою систему, подумай, а сможет ли она вообще стабильно работать при заданных тобой параметрах? Для этого есть смысл почитать в интернете на сайте «оверклокеров» (<http://www.overclockers.ru>) статистику разгона процессоров (или посмотреть аналогичные сайты, например <http://www.vr-zone.com>), поискать на что способен твоя видеокарта и т.д., ведь выше головы не прыгнешь. Также стресс-тестирование хорошо не только при «разгоне» отдельных компонентов, оно может помочь и при некоторых других операциях, например, если ты решишь сделать свой системный блок почти бесшумным, тебе будет нужно переключить кулеры на 5 вольт вместо 12-ти, что вызовет некоторое повышение температуры процессора, БП, видеокарты. Вот тут то и пригодятся все эти утилиты, они покажут, может ли твой компьютер работать тихо (без покупки бесшумных вентиляторов) и стабильно одновременно.

кую интенсивность нагрузки использовать. Возможность выбора высокой точности или высокой скорости теста очень важна при разгоне и оптимизации. После выбора компонентов – ждем «Начать проверку» и ждем, чем же это кончится, поглядывая на неумолимо увеличивающуюся температуру CPU. Если все в порядке, компьютер не завис и не выключился – система достаточно стабильна, и можно переходить к следующему этапу. Далее воспользуемся более неспешным тестом Stress Prime 2004, есть смысл включить его на более длительное время. Если после 4-5 часов работы такой проверки иконка Prim'a не пожелтела (значок такого цвета означает остановку теста из-за сбоя системы), то вероятнее всего твой компьютер в норме. Данный тест можно (и даже нужно) проводить при одновременно запущенном 3DMark или какой-нибудь Action игре. Самый простой (для пользователя) и самый зрелищный тест – 3Dmark. Его есть смысл запускать, если ты менял параметры видеокарты. В случае, когда слишком сильно разогнана видеопамять, ты увидишь искажение текстур (так называемые «артефакты»), если же слишком велика частота ядра графического адаптера, то, скорее всего, система просто зависнет. Если тебе удалось с первого раза добиться полностью стабильной системы – отлично. Однако если были сбои или ПК совсем отключился – уменьшая «overclock» системы и пробуя заново.



Чтобы компьютер был устойчив к различного рода «стрессам», необходимо обеспечить хорошее охлаждение основных модулей. Нельзя забывать и о важности термопасты, ее качество сильно влияет на температуру CPU.



Если компьютер выключился (в процессе теста) и не желает включаться – попробуй обновить BIOS, вытащив батарейку на материнской плате или замкнув контакты на определенном джемпере. Обычно это помогает.



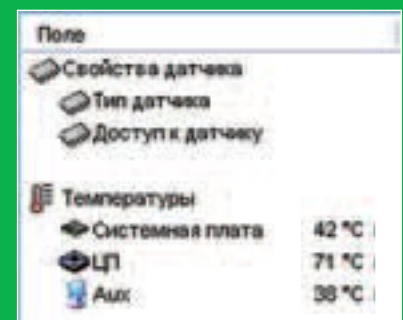
Альтернатива

Программ для тестирования «разогнанных» процессоров компьютера существует огромное количество, многие из них достаточно сложные, и их функции не всегда нужны простому пользователю. Отмечу еще парочку достаточно интересных утилит: **CPU Burn-In** и **SuperPI 1.1**, вторая также отлично подходит для определения быстродействия процессора при выполнении вычислений.



Симвиоз

US&M есть свой модуль мониторинга и она может подключаться к утилитам **Motherboard Monitor** (<http://mbm.livewiredev.com>) и **SpeedFan** (<http://www.almico.com/speedfan.php>). Это очень полезно, когда S&M «не знает» какой-либо датчик. Программа отслеживает и сравнивает данные своего и внешнего мониторинга и строит графики в своем, приспособленном для этого редакторе.



Для мониторинга температуры процессора и напряжения БП лучше использовать программы последних версий, тогда вероятность правильной работы будет выше (например, все программы, кроме последней версии **EVEREST** неправильно показывали температуру моего процессора).

ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ



Фабрика компьютерных советов и два ее стахановца, **JeForce** и **MegaZver**, работают на полную мощность. Читай очередную порцию ответов на животрепещущие вопросы и присылай новые, если что вдруг случится с твоим ПК.

Q Привет, самый мега-правильный журнал, и вы, МегаЗверь и Мега-3D-акселератор! Огромная просьба подсказать ответы на несколько мега-вопросов, беспокоящих меня вот уже которую неделю.

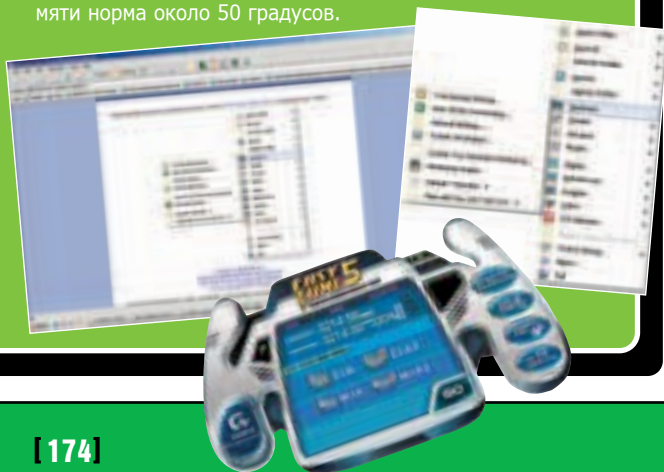
1) Какая температура будет критической для моего CPU *Intel Pentium 4 516 2,93 HT*? Есть программа *EasyTune 5* (шла на диске к плате *Gigabyte GA8I915P DUD*), она гонит процессор максимум до 3,5GHz. Стоит ли ей доверять? У будет ли CPU работать стабильно? (*6П-350W PowerMan*).
2) С моей видеокартой поставлялась утилита *TRIXX*. Она умеет гнать и память, и CPU, и карточки, а также регулирует режим работы вентилятора, но после каждой перезагрузки настройки приходится ставить вручную. Есть ли программы, способные делать для карты *Sapphire Radeon X850XT 256Mb PCI-E* то же самое, но без проблем, и где их скачать? Подскажите также оптимальные и критические значения температур ядра и памяти для этой видеокарты.

С уважением, Артем.

A Привет, МегаАртем!

1) Оптимальная температура для твоего процессора – в пределах 50-60 градусов, ну а выше 70 – это уже слишком высокий нагрев. Доверять утилите *EasyTune* можно, и разогнанный при ее помощи процессор будет функционировать вполне стабильно. Подобные ей программы не разгоняют CPU до максимума и оставляют запас.

2) Да, такая программа есть, и называется она **ATI Tray Tools**. Позволяет эта софтина управлять различными настройками драйверов для всех Radeon'ов непосредственно из значка в системном трее. Кроме того, утилита поддерживает профили для каждой игры. Программу можно скачать по адресу: <http://www.radeon2.ru/ati-tray>. Оптимальная температура для X850XT составляет не более 80 градусов, а вот выше 90 – уже перегрев. Для памяти норма около 50 градусов.



Q Привет, уважаемый журнал! Я хочу разогнать видеоху через *ATI Tools*. Какие допустимы максимальные частоты для моего железа, учитывая, что под видеоху стоит «улитка»? Моя системка: мать *ASUS P4P800SE SKT 478*, оперативка *1024Mb Kingston 400MHz PC3200*, процессор *Intel Pentium 4 3,2GHz 5478*, HDD *Western Digital 320 Gb SATA*, видеокарта *Radeon Sapphire 9600PRO 128Mb*.
С уважением, ХОХО!

A Привет! Разгон по ядру должен составить 425-500MHz – все зависит от того, насколько хороший попался чип. Память вполне может разогнаться до 720MHz, но и тут такой результат не гарантирован. Даже если разгон окажется успешным, тебе все равно стоит задуматься о новой видеокарте, старичок *Radeon 9600 PRO* уже плохо справляется со своими обязанностями в новых играх.

Q Здравствуйте, JeForce и MegaZver!

Не могу понять, почему у меня происходит следующее. Хочу разогнать свой процессор *AMD Athlon XP 2400+* до 3GHz. Захожу в BIOS, затем *Advanced Chipset Features*, нахожу параметр *FSB Frequency* и начинаю постепенно увеличивать частоту (изначально стояла 166MHz). Дохожу примерно до 182MHz (точно не помню), прибавляю еще на 2-3MHz – и компьютер не грузится. Черный экран и никакой реакции. Я вытаскиваю батарейку из материнки *Gigabyte GA-7n400*, вставляю обратно – BIOS «сбросился». Снова начинаю разгон – точно такая же ерунда происходит. Насколько я понимаю, дело в блоке питания. Но я никак не могу понять, что у меня за БП (да, мне очень стыдно). На нем написано: модель *NPS-300-102 CE*, *Pentium 4*, *AC input 115\230*, *DC output 300W*. Если дело и вправду в БП, подскажите, какой мне лучше купить (именно марку и стоимость). Почему в BIOSе *Award Modular BIOS v6.00PG* я не могу поменять множитель процессора? (стоит x11).

Элвис.

A Привет, Элвис! Дело тут не в БП. Просто ты забыл, что от FSB зависит рабочая частота не только процессора, но и памяти. Так что меняй множитель памяти и сме-

ло разгоняй дальше. Не забудь про напряжение на процессоре – возможно, его придется поднять для повышения стабильности. А множитель CPU изменить не получится, поскольку он зафиксирован на аппаратном уровне, и BIOS тут не причем.

Q Привет, уважаемые JeForce и MegaZver! У меня возникла проблема. На компьютере два привода: *CD-RW ASUS CRW-5232AS* и *DVD-ROM от LG GDR-8161B*. Оригинал диска при перезаписи вставляю в DVD-ROM, а пустую «болванку» – в CD-RW. Но после того как я попытался «прожечь» одну игру через *Clone CD*, программа отказалась выдать оригинальный диск, который был в DVD-ROM'e. Я выключил компьютер, а потом заново включил и привод выдал мне мой диск. После этого случая мой DVD привод не читает DVD-диски, включая двухслойные, а также не понимает CD-диски. Я посмотрел шлейфы и контакты внутри корпуса – все в норме. Посоветуйте, пожалуйста, что делать? У меня нет денег на новый привод, и гарантийный срок его уже истек.

Muzhik

A Привет, Muzhik! В первую очередь – удали программу *Clone CD*. Затем можно попытаться почистить оптическую линзу – это одна из самых главных проблем приводов с возрастом более полугода. Если ничего не изменится, то, к сожалению, сделать тут, скорее всего, уже ничего нельзя. Копи деньги на новый привод – хороший рекордер (например, *NEC ND-4550A*) можно купить сейчас за \$40-45.

Q Здравствуйте, JeForce и MegaZver! Помогите в решении проблемы: я хочу купить видеокарту *GeForce 6800GS AGP 256Mb* вместо своей старенькой *GeForce FX5200*, но боюсь, что она будет у меня простаивать из-за процессора *Pentium 4 2,4GHz*. Плата – *ASUS P4P800*, память – 512Mb. Подскажите также, какой мощности взять блок питания? И не могли бы вы посоветовать, от какого производителя лучше брать видеокарту, а то XFX, который проще всего найти у нас, больно сильно ругают.

С уважением, Алексей.

A Привет! Не волнуйся – видеокарта из-за процессора у тебя простаивать не будет, сейчас игры такие пошли, что работы ей хватит с головой. Да и CPU всегда разогнать можно (что настоятельно и советуем сделать). Блока питания на «честных» 350W тебе будет достаточно. Из производителей видеокарт первого эшелона можем посоветовать **ASUS** и **MSI**. Если бюджет ограничен, присмотрись к **Palit**, этой компанией недавно была выпущена **GeForce 6800GS** с 512Mb памяти на борту и неплохим разгонным потенциалом. Вообще, бренд тут, на самом деле, не играет большой роли. Главное, чтобы заявленные рабочие частоты по чипу/памяти были не ниже 425/1000MHz.

C Приветствую вас, мастера слова и клинка!

Вот решил собрать себе компьютер. Посоветуйте, совместимо ли между собой железо, и потянет ли система новые игры на максимальных настройках? Мое творение: **AMD Athlon 64 3500+ Socket 939 Box**, мать **Microstar K&Neo4 Platinum nForce4 Ultra**, видюха **Gigabyte GF6200 128MB**, мозги **DIMM 512Mb DDR SDRAM PC400 Kingmax** (4 планки по 512Mb), **HDD SATA Seagate 7200 (2 по 200Gb)**, **DVD'шник Plextor PX-750A DVD+RW**.

Кроме того, хочу взять TFT'шный мониторчик с диагональю 19", какой вы можете мне посоветовать? Я слышал, что многие TFT-мониторы при резких моментах в играх как бы «смазывают» экран. Правда ли это?

Искренне ваш, MoRo, Алма-Ата!

A Привет, MoRo!
1. Да, твое творение достойно доктора Франкенштейна. Для такой конфигурации **GeForce 6200**, откровенно говоря, неподходящее решение. Тем более чтобы играть на максимальных настройках. Как говорится, экономить не на том. Предлагаем чуток урезать конфигурацию, чтобы купить видеокарту получше и не выбиться из бюджета. Проще взять **AMD Athlon 64 3000+** и ограничиться одним винчестером на 200Gb. Тогда вполне хватит на покупку **GeForce 6800GT**, а если еще довольствоваться двумя планками памяти по 512Mb, то и на **ATI**

Radeon X850XT может хватить. При такой конфигурации ты сможешь играть довольно комфортно в большинство игр. 2. ЖК-мониторы действительно смазывают картинку из-за инерционности жидких кристаллов. Помимо смазывания картинки, ЖК мониторы имеют еще несколько недостатков: плохое качество при воспроизведении видео в низком разрешении, ограниченные углы обзора и плохую передачу цветов. Из мониторов можем посоветовать **Acer AL1951D** с откликом 2ms.

C Здравствуйте! У меня проблема – периодически зависает компьютер, после чего в сведениях о системе я вижу такую ошибку: «Зависшее приложение IEXPLORE.EXE, версия 6.0.2900.2180, зависший модуль hungapp, версия 0.0.0.0, адрес 0x00000000.£». Конфигурация системы: **Pentium 4 CPU 1,50GHz, GeForce FX 5700LE 256Mb, 768Mb ОЗУ, мать ASUS P45333, HDD Seagate Baracuda 80Gb, БП 230W**. Заранее спасибо вам, JeForce и MegaZver.

Стас Коротеев.

A Привет! Причин возникновения таких зависаний может быть много. Для начала просканируй систему программой **AdAware Personal** (с обновленной базой) и антивирусом Касперского. Если зависания не пропадут – удали все сомнительные программы, которые ты ставил в последнее время, или просто переставь Windows.

C Здорово! Ответьте мне, please, на следующий вопрос: есть процессоры AMD. А точнее – **AMD Sempron 2500+**. Компьютер пишет, что у него частота 1,7GHz. Но тогда, что такое 2500+? Частота (правильная) или что-то свыше? Ответьте мне, пожалуйста.

Ваш читатель, Axel.

A Привет! В названии процессора индекс 2500+ означает не тактовую частоту, а так называемый PR-рейтинг. AMD соотносят свой рейтинг с производительностью процессоров **Athlon** (старой серии), как если бы те работали на частоте, указанной в рейтинге. Так что реальная частота, на которой функционирует твой CPU, – это 1,7GHz. Но не

обращай на это внимания, от этого твой CPU работать хуже не станет и еще даст фору **Celeron**'ам с частотой 2500MHz.

C Здравствуйте! У меня есть такой комп: **ASRock P4V88, Celeron 2,66GHz, 2xDDR400 256MB, Abit Radeon 9550 128MD**. Что здесь надо менять? Все не потяну! Думал о видюхе на AGP, **GeForce 6600** или **6600GT**. Что лучше из процессоров, **AMD** или **Intel**? Какую мать посоветуете? Журнал супер, держать в том же духе! **STALKER.pro**

A Привет! В первую очередь надо менять, конечно же, видеокарту – **GeForce 6600GT** будет быстрее, чем **GeForce 6600**. Для игр пока что лучше выбрать процессор от **AMD**. А из материнок можем посоветовать модели от **ASUS, Gigabyte, MSI** и **DFI**.

C Привет, GeForce и MegaZver! У меня проблема – когда я включаю компьютер, он издает непонятные звуки и пишет: **BIOS ROM CHECKSUM error. Detecting floppy disk A media. Insert system disk and press Enter**. Я нажимаю Enter, и все повторяется снова.

Влаб

A Привет! Вынь дискету из дисковода! И в BIOS'e поставь на **Boot First HDD0**.

C Здравствуйте! 1. Сейчас у меня установлена видеокарта **SVGA GeForce FX 5200 8x (надеюсь, вы знаете, какой там слот)** и материнская плата **Abit SA7 5478 51564**. Хочу сделать апгрейд. Какой графический адаптер мне подойдет? 2. На видюхах написано: видеопамять **256 MB GDDR2**. Значит ли это, что на моем компьютере оперативка должна быть тоже **GDDR2**? 3. На материнской плате я заметил маленькую батарейку. Для чего она, и надо ли ее менять?

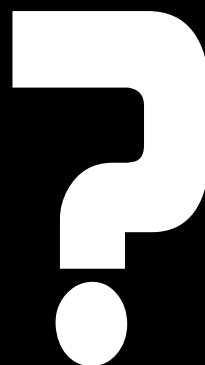
A Привет! 1. Подойдет любая видеокарта с AGP-разъемом. Например, **GeForce 6600GT AGP** или **GeForce 6800GT AGP**. 2. Нет. Это никак между собой не связано. 3. Она нужна для того, чтобы постоянно подавалось питание на микросхему BIOS'a. Симптомы того, что пора заменить батарейку, – это сброс настроек BIOS'a и времени.

~ Как правило, основными признаками того, что БП не справляется со своими обязанностями, являются перезагрузки компьютера вовремя запуска «тяжелых приложений» или отказ системы запускаться при старте.

~ Узнать, является ли нехватка мощности БП причиной нестабильной работы компьютера довольно легко. Нужно просто отключить все лишние устройства, которые могут потреблять энергию блока питания (второй привод, звуковая карта и т.д.). Если все будет ОК, значит БП пора менять.

~ Если у тебя старый компьютер с USB-портами версии 1.1, то при копировании с USB-диска стандарта USB 2.0. может появляться сообщение типа: «A HI-SPEED USB device is plugged into a non-HI-SPEED USB hub». Чтобы его отключить, необходимо открыть «Диспетчер устройств», в нем – ветвь **Universal Serial Bus Controllers**. Для хост-контроллера, к которому ты подключаешь переносной диск, установи на вкладке «Дополнительно» флажок «Не сообщать об ошибках USB».

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!



ОТВЕТЫ ИЩУ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА WWW.GAMELAND.RU

hard_faq@pc-games.ru

ФРЕДРИК ЛИНДГРЕН

БОРЬБА ЗА ВЫЖИВАНИЕ ИЛИ ТЕОРИЯ ПАРАДОКСОВ

“

PROFILE

ПОЛНОЕ ИМЯ:

Пер Фредрик Вестер Линдгрэн

ДАТА РОЖДЕНИЯ:

2 июня 1974 года

МЕСТО ПРОЖИВАНИЯ:

Стокгольм, Швеция

ОБРАЗОВАНИЕ:

Школа экономики и
коммерческого права в
Гетеборге

ЭКСПЕРТ В:

Продажах, маркетинге и
спортивной статистике

ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВАЯ КНИГА:

Джордж Мартин, эпическая
фэнтези-серия «Песнь льда и
пламени»

ПОСЛЕДНИЙ ВПЕЧАТЛИВШИЙ ФИЛЬМ:

«Близость»

ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВАЯ ИГРА:

Galactic Civilizations 2

ОБЫЧНО ОДЕТ В:

Джинсы и футболку
(не заправленную в джинсы)

НИКОГДА НЕ НОСИТ:

Галстук

ПО ЖИЗНИ ЛЮБИТ:

Свою жену и книги в три тысячи
с лишним страниц

ПО ЖИЗНИ НЕ ЛЮБИТ:

Административные задания и
десятичасовые перелеты



Правильный журнал о компьютерных играх напросился на аудиенцию к **Фредрику**

Линдгрэну (Fredrik Lindgren), директору по издательской деятельности компании **Paradox Interactive**. Эта шведская студия прославилась хардкорными стратегическими сериями **Europa Universalis** и **Hearts of Iron**

(последняя в России известна под именем «**День победы**»). Казалось бы, ниша, которую занимает Paradox, совсем невелика. Однако компания развивается, ее прибыль растет, и Линдгрэн с оптимизмом смотрит в будущее.

Как выжить и преуспеть в индустрии – об этом и многом другом в интервью с Фредриком Линдгрэном.

РС ИГРЫ: Салют, Фредрик. Спасибо за то, что выкроили полчаса своего бесценного времени, чтобы побеседовать с правильным русским журналом о компьютерных играх. Наверняка, это не первое интервью в вашей жизни, так что вы знаете, что делать.

Фредрик Линдгрэн (далее – Ф.Л.): Наверное, надо представиться? Что ж, меня зовут Фредрик Линдгрэн, и я работаю директором по издательской деятельности компании **Paradox Interactive**. Я головой отвечаю за поиск новых первоклассных игр от талантливых разработчиков, поддержку бизнес-связей и расширение сферы деятельности компании. Продажи и маркетинг – тоже на мне. Звучит скучновато, но на са-

мом деле это прекрасная работа. Меня пытались переманить другие фирмы, не связанные с электронными развлечениями, но я отказался, ведь игровая индустрия затягивает, как наркотик.

РС ИГРЫ: Наркотик? И когда же вы на него «подсели»?

Ф.Л.: Я окончил школу экономики и коммерческого права в Гетеборге. Специализировался на международной торговле, даже проучился какое-то время в Японии. Я никогда не рвался в игровую индустрию, хоть и был геймером с семи лет. Просто однажды основатель Paradox Interactive попросил меня поработать на его компанию, и я согласился. Кстати говоря, мой первый бизнес (затял его в шестнадцать) был связан с электронными развлечениями. Я заказывал игры компании Nintendo в Японии и продавал их в Швеции.

РС ИГРЫ: Вы помните свой первый день в Paradox Interactive? После вашего прихода в компании, наоборот, все изменилось?

Ф.Л.: Первый день? Дайте-ка припомнить... На столе меня ждала папка с бумагами. В них говорилось, где НЕ продаются игры нашей компании. В приложенной записке содержалось краткое указание: «Позаботься об этом». Пришлось забыть про медовый месяц (я как раз женился) и браться за работу. Надеюсь, сегодня Paradox – более профессиональная компания, чем три года назад. Нам непросто было добиться признания, ведь в игровой индустрии полно «золотоискателей»,



фирмочек, созданных теми, кто надеется по быстрому «срубить бабки». Мы же никак не торопились, налаживали долгосрочное сотрудничество с партнерами, постоянно думали о развитии бизнеса. В подобном отношении к ведению дел есть и моя заслуга.

РС ИГРЫ: Вот и мы говорим, к черту скромность! Так, Фредрик, с вашей карьерой мы разобрались, теперь расскажите немного о Paradox Interactive. Когда образовалась компания, и насколько ей сложно было выйти на мировой рынок?

Ф.Л.: Paradox возникла в середине 90-х годов прошлого века, только тогда компания называлась Target Games. Ее первая компьютерная игра основывалась на шведской истории. Она называлась Svea

Rike, то есть «Шведское королевство». Наша страна, несмотря на высокие налоги, – отличное место для работы. Получить международную известность, находясь здесь, не так уж сложно. Нужно лишь мыслить глобально. И хотя проекты Paradox до сих пор представлены не во всех странах, мы всегда ориентировались на мировую аудиторию. В этом и кроется преимущество скандинавов перед американцами (те зачастую принимают в расчет только свою территорию), а также перед французами и немцами, которые зациклены на Европе. Мы знаем: наши поклонники есть повсюду.

РС ИГРЫ: Paradox сделала имя на «умных» стратегических проектах. Наверняка в вашей компании работает немало поклонников настольных стратегий.

Ф.Л.: Именно! Большинство сотрудников Paradox (включая меня) в детстве часами просиживали за настольными стратегиями и ролевыми играми типа *Dungeons & Dragons*. Мало кто знает, что Europa Universalis существовала в бумажном виде прежде, чем нашими стараниями явилась на PC. Мы до сих пор увлекаемся настольными стратегиями, например, *A Game of Thrones*. Ну и в шахматы, разумеется, играем постоянно.

ПАРАДОКСАЛЬНЫЙ КОНАН

Что общего у двух шведских компаний: Paradox Interactive и Paradox Entertainment? Нас этот вопрос заинтересовал потому, что последней принадлежат все права на «игроизацию» фильмов о Конане. – Полтора года назад Paradox Interactive, разработчик и издатель стратегических игр, отделилась от Paradox Entertainment, компании, которая, как вы справедливо заметили, владеет правами на «игроизацию» фильмов о Конане, – пояснил Линдгрэн. – Сегодня мы – две разные конторы, и не планируем работать вместе ни над проектами о Конане, ни над какими-либо другими играми.



Игры о Конане будет делать Paradox Entertainment.





Приставка Gamecube – член семьи Фредрика.

СЫНОК ПО ИМЕНИ GAMECUBE

Фредрик Линдгрэн не любит рассказывать о личной жизни и своем досуге, но для журнала «РС ИГРЫ» он сделал исключение.

– Моя семья состоит из меня, моей жены и ее двух детей, – поведал наш шведский друг. – Еще один ребенок – общий – появится на свет этим летом. Также членом семьи можно назвать приставку *Nintendo Gamecube*. Большую часть свободного времени я просто отдыхаю дома или на природе, грезю о том, что когда-нибудь перееду жить в Австралию.

РС ИГРЫ: Вернемся в то время, когда *Europa Universalis* еще не сошла со стапелей. На стадии разработки вы осознавали величие игры?

Ф.Л.: Если честно, никто не ждал шумного успеха *Europa Universalis*, но, разумеется, мы ему обрадовались.

РС ИГРЫ: А чем *Europa Universalis* выгодно отличается от конкурентов?

Ф.Л.: Думаю, масштабностью и вниманием к мелочам. Мы детально воспроизвели историю множества стран за довольно длительный период. Ну, и о добротном мультиплеере не стоит забывать.

РС ИГРЫ: Далеко не всем нравится повышенное внимание Paradox к исто-

рическим деталям. Не напомним, почему *Hearts of Iron* запретили продавать в Китае?

Ф.Л.: *Hearts of Iron* запретили в Поднебесной по нескольким причинам. Главная из них – Тибет представлен в игре как самостоятельная страна, а не часть Китая. Решение правительства КНР смахивает на обыкновенную глупость. Подумать только, игру подвергли гонениям по политическим мотивам! Так верховные мужи страны пытаются сохранить единое государство. В любом случае, решение китайцев по *Hearts of Iron* никак не повлияло на работу компании и наши игры.

РС ИГРЫ: Критики высоко оценили серии *Europa Universalis* и *Hearts of Iron*. Не подхватили звездную болезнь?

Ф.Л.: Каждая новая игра для нас – как ребенок. Когда хвалят дитя, нормальный родитель испытывает гордость. А если критики разбили твою игру в пух и прах, недолго и в депрессию впасть.

РС ИГРЫ: Да бог с ними, с критиками! Расскажите лучше о поклонниках. За что они хвалили Paradox, а за что ругали?

Ф.Л.: Отличный вопрос! Фэны пели нам дифирамбы после релиза *Europa Universalis 2* и *Hearts of Iron 2*. А гневались они на некоторые решения в игровом дизайне. Например, нас пожурили за изменение древа технологий в *NoI2* и отсутствие чата в *Diplomacy*. Обычно мы прислушиваемся к мнению общественности, и если поступают действительно хорошие идеи, реализуем их в патчах.

РС ИГРЫ: Paradox Interactive издает и разрабатывает хардкорные стратегии. Повторяю – **ХАРДКОРНЫЕ**, то есть игры, мягко говоря, не для всех. Недавно вы открыли северо-американское представительство и начали издавать проекты других разработчиков. В 2005 году компания пробилась в первую десятку «стратегических» издателей США. Умоляем, откройте секрет

успеха! Может, у вас в штате есть волшебник?

Ф.Л.: Нет, волшебников среди нас нет. Успех Paradox действительно напоминает чудо, однако ответ на вопрос будет скучным: тяжелый, упорный труд и никаких секретов. Когда я пришел в Paradox, мы составили план на два года под условным названием «Как стать успешным издателем». Путь к финансовому благополучию был долог и тернист. Сейчас мы закрепляем успех, однако это не значит, что бизнес перестанет развиваться. Мы еще не раз удивим игровую общность.

РС ИГРЫ: Доходы от сетевого распространения компьютерных игр постоянно растут, тогда как продажи в магазинах ежегодно снижаются. Учитывает ли Paradox эту тенденцию?

Ф.Л.: Могу вас заверить: мы освоим онлайн, и довольно скоро. Это, между прочим, эксклюзивная информация, я еще не сообщал ее СМИ, вы – первые.

РС ИГРЫ: Разработка игр дорожает, сегодня крупный проект стоит миллионы. Вас это не тревожит?

Ф.Л.: Увы, в нашем мире так заведено: каждый потраченный доллар должен вернуться в компанию. У Paradox нет богатеньких акционеров, готовых подкидывать наличность, и никакой банк нас не финансирует. Компания старается работать с инновационными идеями, придерживаясь бюджета. Мы не чувствуем себя ограниченными в возможностях. Наоборот, в жестком финансовом планировании есть преимущества. Это похоже на соревнование: мы разрабатываем отличные игры, имея в штате куда меньше людей, чем, скажем, *Firaxis Games* или *Lionhead Studios*.

РС ИГРЫ: Какой, на ваш взгляд, должна быть идеальная RTS?

Ф.Л.: Идеальная стратегия – это сбалансированный проект, который постепенно, шаг за шагом, знакомит игрока с геймплеем. Нужен пример? Пожалуйста – *StarCraft*, одна из лучших игр, когда-либо

созданных человеком. Секрет успеха кроется как раз в сбалансированности разных рас и оружия.

PC ИГРЫ: С настоящим Paradox Interactive все ясно, давайте поговорим о будущем. Как вы считаете, куда движется игровая индустрия? И, если не секрет, каковы планы вашей компании?

Ф.Л.: Онлайн, онлайн, и еще раз онлайн. Это касается не только бизнес-моделей, но и геймплея. В мире, где почти в каждом доме есть интернет, стоит ожидать сетевого бума со дня на день. Мы начнем качать деньги из сети так скоро, как только возможно. Поделюсь с вами тайной: в будущем нет места приставкам (за исключением карманных консолей). Нужно работать на онлайн-рынок, и у нас уже есть для этого свои идеи и предложения. Владельцы крупных торговых сетей во многих странах продвигают консоли следующего поколения и прогнозируют смерть компьютерных

игр. На самом деле, с PC-проектами все в полном порядке, просто они уйдут в онлайн и будут распространяться цифровым путем. Будущее индустрии связано не с приставками, а с играми для «открытых» платформ, таких, как персональный компьютер.

PC ИГРЫ: Случалось ли вам наткнуться на игру, от которой просто «башню сносило»?

Ф.Л.: Сейчас я увлекся *Galactic Civilizations 2*. Отличная игра с фантастическим искусственным интеллектом. Однако моя самая большая любовь – *Championship Manager*, разработанная *Sport Interactive*. Я могу копаться в таблицах до трех часов ночи, отбирая футболистов из второго дивизиона. Так, кстати, было и в 1999 году. Тогда моя девушка решила, что я помешался на Championship Manager. По сути, она была права. Пришлось удалить игру с жесткого диска, иначе вся жизнь пошла бы под откос.



ВОЙНА РЕЖИМОВ

PC ИГРЫ: Вот уже много лет фаны пошаговых стратегий и поклонники RTS ведут споры: какой режим лучше? Что думают по этому поводу в Paradox?

– Пошаговый режим позволяет хорошо поразмыслить, прежде чем сделать ход, – поделился своими впечатлениями Фредрик Линдгрэн. – С другой стороны, TBS не прощает геймеру ошибки так легко, как стратегия в реальном времени. Я уверен, ключом к успеху *Europa Universalis* было сочетание пошаговых и «риалтайм-вых» элементов.



Сочетание TBS и RTS сделало Europa Universalis хитом.

PC ИГРЫ: Назовите любимый проект из тех, над которыми вы работали?

Ф.Л.: Полагаю, *Hearts of Iron 2*. Поклонники стратегий тепло приняли первую часть, поэтому в сиквеле нам оставалось лишь улучшить и без того отличную концепцию.

PC ИГРЫ: Вы ведь наверняка заимствуете идеи для игр из книг и фильмов. Что прочли и посмотрели в последнее время?



Ф.Л.: Я прочел ряд произведений Энтони Бивора (Anthony Beevor) о Второй мировой, в том числе книги «Сталинград», «Берлин» и «Крит». А вот на фильмы времени не хватает. Я откровенно сторонюсь голливудской продукции, хотя есть исключение – трилогия «Властелин Колец», проглоченная за одни выходные!

PC ИГРЫ: Спасибо за интересную беседу и удачи в делах.

Ф.Л.: И вам того же.



ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:

- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 8.495.780.88.24
- по адресу: 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября.

По всем вопросам, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам:

8-495-935-70-34 (для москвичей) и **8-800-200-3-999** (для регионов и абонентов МТС, Билайн, Мегафон).

Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru

Стоимость заказа:

780р – за 6 месяцев

1500р – за 12 месяцев

ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку на:

☐ на журнал PC ИГРЫ + 3 CD

☐ на журнал PC ИГРЫ + DVD

на месяцев

начиная с 2006г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес

☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О.

дата рожд. г.

день

месяц

год

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс

область/край

город

улица

дом корпус

квартира/офис

телефон ()

код

e-mail

сумма оплаты

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

Кассир

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545

КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « »
с 2006г.

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Квитанция

Кассир

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545

КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа

Сумма

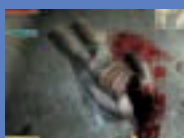
Оплата журнала « »
с 2006г.

Ф.И.О.

Подпись плательщика

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

РУБРИКА КОДОВ И ПРОХОЖДЕНИЙ / ИЮНЬ 2006



НА ДИСКЕ

ПРОХОЖДЕНИЯ:

- Call of Cthulhu:
Dark Corners of the Earth

ВИДЕОТАКТИКА:

- Call of Cthulhu:
Dark Corners of the Earth
- Lara Croft Tomb Raider:
Legend

СКОРОСТНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ:

- Quake 4

ТРЕЙНЕРЫ:

- Tom Clancy's Ghost Recon:
Advanced Warfighter
- Black & White 2:
Battle of the Gods
- Condemned:
Criminal Origins
- Hearts of Iron 2:
Doomsday
- Full Spectrum Warrior:
Ten Hammers
- SpellForce 2:
Shadow Wars
- War on Terror

Гамарджоба! Конец весны и лето – традиционное время затишья для игроков. Как и абсолютное большинство работников других сфер, труженики индустрии электронных развлечений отправляются на законный отдых. Оно и понятно! Создавать игры, безусловно, интересно, но даже это славное занятие со временем может надоесть. Единственное знаменательное событие этого жаркого периода – ежегодная выставка **E3**, которая проходит в Лос-Анджелесе. О ней мы обязательно поведаем тебе в следующем номере. Ну, а сейчас только и остается, что пожинать «предотпускные» творения в ожидании собственных каникул или отпуска...

Tomb Raider: Legend приятно удивила не только коллег из раздела **Review**, но и нас, адептов тотального прохождения всего и вся. На страницах «Путеводителя» разместились общие советы по игре, а на диске ищи видеогайд, в котором наглядно показано уничтожение всех «боссов». Материал по вторым «**Механоидам**» поможет тебе разобраться со всеми глайдерами, а их всего набралось свыше десяти штук!

Commandos: Strike Force разительным образом отличается от своих предшественников не только концепцией (еще бы – отныне наш спецотряд разбирается с фрицами в полном 3D), но и тактикой. Мы рассказали об особенностях каждого бойца – вооружившись нашими знаниями, ты уничтожишь Третий Рейх в два счета. Наконец, руководство по **Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown** охватывает все аспекты игры: от управления командой и до предметов экипировки. Эта статья банально не поместилась в прошлом номере, но теперь все на месте. Не забывая заглядывать и на наш диск, где, помимо упомянутого видеогайда по **Tomb Raider: Legend**, также выложены два полезных материала по **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** – видеотактика и полное прохождение.

Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович

В ЖУРНАЛЕ



TOMB RAIDER: LEGEND

Описание нового арсенала Лары и краткие советы по борьбе со всеми боссами (пособие по их уничтожению ищи на диске). стр. 182



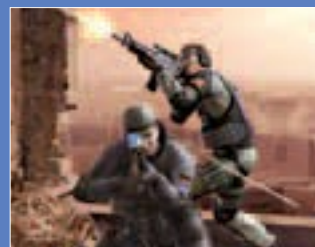
МЕХАНОИДЫ 2: ВОЙНА КЛАНОВ

Описание двенадцати глайдеров всех четырех типов – краткий анализ преимуществ и недостатков каждого транспортного средства. стр. 186



COMMANDOS: STRIKE FORCE

Диверсионные вылазки знакомых героев в фашистском тылу. Полный расклад по зеленому берету, снайперу и шпиону. стр. 190



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Разбор полетов: управление командой, типы заданий, экипировка... Если бы террористы могли, они бы безоговорочно сдались, увидев такого подготовленного спецназовца. стр. 194

TOMB RAIDER: LEGEND

ОЧАРОВАТЕЛЬНАЯ ГИМНАСТКА

Текст: Иван "Tordosss" Закалинский

Лара снова с нами! За десять лет пребывания на экранах наших мониторов красавица-спортсменка (даром, что не комсомолка) только похорошела и научилась множеству новых трюков. Чтобы во время своих приключений очаровательная героиня не сломала себе ноготь или не засадила занозу, читай наше руководство. Мы подскажем тебе, как лучше обращаться с этой своенравной девушкой.



объектам они в самый раз подойдут.

ПИСТОЛЕТ-ПУЛЕМЕТ

Уже что-то. Неплохая скорострельность компенсирует слабую убойность, а приличный радиус действия позволяет «снимать» врагов на средней дистанции. К сожалению, это оружие будет попадаться тебе крайне редко.

ШТУРМОВАЯ ВИНТОВКА



Универсальное оружие, с которым лично я не расставался с начала игры и до самого финала. Хорошая убойность и дальность, высокая скорострельность – воистину, лучшее оружие *Tomb Raider: Legend*. Главное, следи за патронами – винтовка пожирает их с огромной скоростью.

ДРОБОВИК

Зверь-пушка на ближней дистанции. К сожалению, в игре дробовику практически не нашлось применения – патронов для него чрезвычайно мало, да и враги предпочитают держаться от Лары на расстоянии. А если уж ты подобрался к недругу достаточно близко, лучше пни вражину ногой – и эффективней, и эффективней.

ГРАНАТОМЕТ

Определенно не женское оружие. Малый запас снарядов компенсируется огромной разрушительной силой. Только не вздумай стрелять по рядом стоящим врагам – сильно заденет взрывной волной.

ГРАНАТЫ



Лучшее оружие против скопления противников в игре просто не найти. Одна-единственная метко брошенная граната способна отправить к праотцам трех-четыре супостатов. Жалеть гранаты не стоит – их в игре ты найдешь предостаточно.

ЧТО ДЕЛАТЬ, КОГДА ПО ТЕБЕ СТРЕЛЯЮТ?

Риторический вопрос. Конечно же, отстреливаться и уклоняться от вражеских выстрелов. Самый эффективный способ уклонения – быстрый перекат в сторону. Он не только помогает спастись от пули, но и является единственным выходом, если рядом с тобой вдруг окажется граната. Не забывай в бою про аптечки – используй их только в тех случаях, когда уровень здоровья Лары опускается до половины и ниже.

FAQ

Мне надоело по пять раз подряд смотреть одну и ту же скриптовую сценку. Что делать?

Нажми «ESC», а там выбери пункт «Skip Cutscene».

Я прошел игру до конца, но в меню статистики не набирается 100%. Почему?

Во время прохождения надо было собирать золотые, серебряные и бронзовые медали. 100% дается только в том случае, если ты соберешь их все на сложности Tomb Raider и завершишь все Time Trials.

А еще для чего нужны медали?

Они открывают новую одежду для Лары, апгрейды для пистолетов и концепт-арт.

Что такое Croft Manor?

Это особняк Лары Крофт – полноценный уровень со своими секретами и головоломками.

Сколько времени я потрачу на прохождение?

Порядка 10 часов.



БОЙ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Несмотря на то что Лара – девушка по натуре своей миролюбивая, ей часто приходится сталкиваться с вооруженными и очень агрессивными бандитами. Не беда, мисс Крофт знает, как с ними расправиться.

ПИСТОЛЕТЫ



Как всегда, главное преимущество пистолетов – неограниченный боезапас. Стреляй, сколько хочешь, только учти, что толку от этого оружия очень мало из-за его мизерной убойности. На дальних дистанциях пистолеты почти бесполезны, так что используй их только в случае отсутствия патронов к другим стволам. Ну а для разбивания ящиков/стрельбы по ключевым



Даже если подкат не удастся, ты все равно получишь преимущество над врагом.

СКОРОСТЬ



Когда Лара усядется на мотоцикл, готовься хорошенько пострелять. К сожалению, доступны будут только пистолеты, так что на каждого врага придется угрохать немало патронов. Лучшая тактика: постоянно отпускать и снова нажимать кнопку автонаведения – тогда Лара будет выбирать ближайшую цель, не отвлекаясь на тех, кто едет далеко. И учти, если ты увидишь аптечку, бросай все на свете и мчись к ней – медпакеты во время гонки встречаются очень редко.

АКРОБАТИКА



Но вот мы дошли до самого интересного, до акробатических трюков, которые наша Ларочка вынуждена совершать во время своих приключений. Одни приемы носят чисто эстетическую нагрузку, другие способны реально помочь в прохождении. К примеру, если ты побежишь вперед и несколько раз быстро нажмешь «прыжок», Лара пере-

вернется в воздухе и сделает перекат вперед. Хороший прием для быстрого перемещения по уровню. Для этой же цели отлично подходит еще один трюк: беги вперед и несколько раз нажми «присесть» – героиня перекатится через себя и выполнит стойку на руках. Хочешь посмотреть, как красиво мисс Крофт умеет прыгать с обрывов? Беги вперед, подпрыгни и тут же зажми «присесть».

Вот еще интересный трюк. Раскачайся на штыре и нажми «использовать» и «назад». Этот прием называется «приемом Ткачева».

Учти, что многие движения можно значительно ускорить, если ритмично нажимать кнопку «использовать». Таким образом, ты сможешь быстрее карабкаться по канатам, перелезть по карнизу и плавать.

БОЕВЫЕ ТРЮКИ

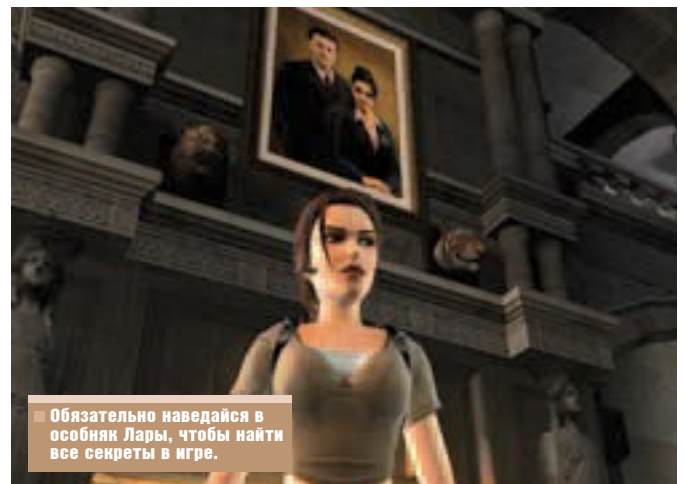


Опишем некоторые трюки, которые пригодятся тебе в бою. Чтобы эффективно уклониться от вражеских выстрелов, нажми «назад» и «прыжок». Если же ты оказался рядом с противником, просто жми кнопку «использовать». Наша красавица, не церемонясь, ударит недруга ногой. Если ты хочешь, чтобы она при этом пригвоздила супостата к полу, сначала

прыгни в его сторону, а уже после этого «используй». А еще Лара владеет футбольным «подкатом». Беги в сторону врага и нажми рядом с ним «присесть». Красную карточку героиня за это не получит, так что используй прием сколько угодно раз. Если хочешь атаковать противника в режиме замедленного времени, прыгни к нему и, оказавшись рядом, нажми на «прыжок».

БОССЫ

А теперь мы поведаем тебе о том, как надавать по самое «не балуй» здешним боссам с минимальными потерями. Тактикой «напролом» их убить не



получится – к каждому нужен особый подход.

ТАКАМОТО

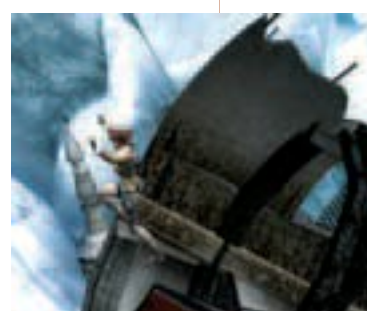
Легкий босс, чисто «для разогрева». Главное – в начале боя забраться по шесту на верхний ярус уровня и уже оттуда разбираться с японцем. Он будет атаковать тебя волнами энергии, выпускаемыми высоко, низко и вертикально. Когда Такamoto ударит высокой волной, просто присядь; когда низкой – вовремя подпрыгни; от вертикальной откатись в сторону. Учти, что расположенные в комнате колонны практически не спасают тебя от атак врага. Такamoto лучше всего расстреливать вблизи – выбирай для этого подходящий момент.

РУТЛАНД

Этот парень обожает кидаться гранатами, что чрезвычайно опасно в помещении столь небольших размеров, как его обитель. Впрочем, изобретать велосипед не надо, все решает

ЭКШЕН!

Во время прохождения игры периодически будут попадаться скриптовые сценки, которые потребуют от тебя недюжинной быстроты реакции. От врага уклониться или в последний момент выпрыгнуть из падающих со скалы обломков самолета. Все, что ты должен сделать, – это вовремя нажать на соответствующую кнопку. Чаще всего используются стрелки направления, но иногда на экране высвечивается фигура Лары. Тогда следует либо нажать на «прыжок», либо полностью взять управление персонажем в свои руки и бежать, бежать, бежать...



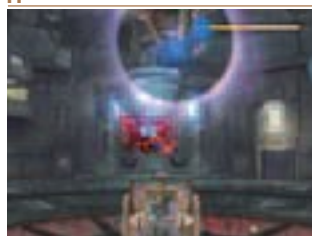
CHEATS

Зажимай следующие комбинации прямо во время игры, чтобы включить тот или иной чит:

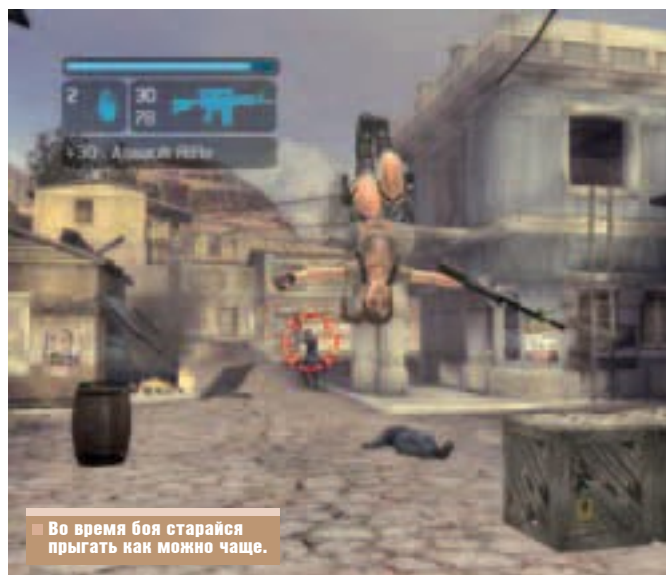
«Backspace» + «7» пуленепробиваемая Лара;
«Backspace» + «3» бесконечные патроны для штурмовой винтовки;
«Backspace» + «4» бесконечные патроны для гранатомета;
«Backspace» + «5» бесконечные патроны для дробовика;
«Backspace» + «6» бесконечные патроны для пистолета-пулемета;
«Backspace» + «8» разить врагов наповал с первого выстрела;
«Backspace» + «2» показывать здоровье противников;
«Backspace» + «1» режим без текстур;
«Backspace» + «9» Экскалибур;
«Backspace» + «0» Soul Reaver.

скорость твоей реакции – просто уворачивайся от гранат и стреляй по негодяю. Когда его запас здоровья упадет до определенной отметки, он побежит на одну из колонн, чтобы восстановить силы. Твоя цель – разбить основания всех четырех колонн и вытащить из них крюком железные крепежи. После того как Рутланд потеряет доступ к своим «аптечкам», убить его не составит труда.

ДЕМОН



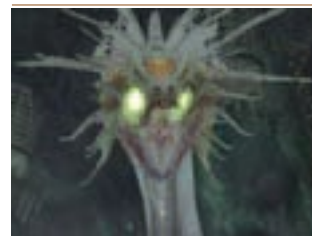
Не так страшен черт, как его малюют... В самом начале боя, перекачиваясь вперед, доберись и нажми на каждый из четырех переключателей в разных концах комнаты. Почему перекачиваясь? Потому что это самый удобный способ уклонения от атак монстра. Щелкнув всеми переключателями, садись за пушку в центре зала. С помощью нее ты мо-



■ Во время боя старайся прыгать как можно чаще.

жешь отправить мерзкого демона в светящиеся электричеством генераторы – тогда тебе будет проще направить пушку на один из четырех железных шаров над твоей головой. Выстрел поднимет сектор силового поля перед пушкой. Когда будут подняты все четыре сектора (лучше чтобы монстр находился вне силового поля), вылезай наружу, смотри наверх и используй крюк на артефакте.

ЛЕВИАФАН



Очень сильный босс. Его атаки заставят тебя постоянно перекачиваться с места на место, а если ты упадешь в воду, он моментально схватит Лару и отнимет у нее немало здоровья. Одолеть его непросто. Стреляй по одной из четырех колонн, рядом с которыми расположены рычаги. Левиафан отвлечется на звук, и в этот момент ты должен убрать оружие и крюком дернуть рычаг. Босс получит серьезный удар по башке и разнесет колонну. Не беда, у нас есть еще три – думаем, дальнейший ход действий тебе понятен.

АМАНДА

Никаких проблем этот босс у тебя не вызовет. Уклоняйся от него перекачиванием в стороны и атакуй его своим мечом. Не забывай прикрываться за колоннами – там ты будешь находиться в безопасности. И старайся не выпускать врага из вида – если постоянно держать его под огнем, он не сможет тебя атаковать. Как только босс упадет на землю, подбегай к нему, прячь меч и жми кнопку «использовать». После нескольких таких подходов монстр будет повержен.



■ Бесполезный, но очень красивый трюк – «полет лебедя».

Попробуйте подписаться в редакции, позвоните нам.

(это удобнее, чем принято думать



SYNC



Лучшие цифро-
вые камеры



Хакер



Хакер Спец



Железо



Страна Игр



PC Игры



Мобильные
компьютеры



Maxi Tuning



Total DVD



DVD Эксперт



Total Football



Onboard



Mountain Bike
Action



Хулиган



Свой бизнес

- ★ Для подписчиков в Москве курьерская доставка **БЕСПЛАТНО** в день выхода журнала
- ★ Дешевле, чем в розницу
- ★ Гарантия доставки и замены в случае потери
- ★ Специальные предложения для подписчиков
- ★ Первый номер подписки высылается по звонку вместе с заполненной квитанцией для оплаты

8-495-780-88-29 (для Москвы)

8-800-200-3-999 (для России)

ВСЕ ЗВОНКИ БЕСПЛАТНЫЕ

Мы работаем с 9 до 18 по рабочим дням

МЕХАНОИДЫ 2 – ВОЙНА КЛАНОВ (А.І.М. 2)

ПОЛИГОН ИСПЫТАНИЙ

Текст: Александр Краснов

Почему-то многие проекты, предоставляющие игроку море возможностей, зачастую получаются чересчур сложными. В «Механоиды 2: Война Кланов» свободы действия не меньше, чем в зубодробительных космических симуляторах вроде ХЗ: Reunion. Удивительно, что при этом вторая часть «Механоидов» получилась на редкость отзывчивой и не напрягающей забавой. Но кое-что геймеру все-таки предстоит усвоить уже на начальном этапе.



Тип 1 МАНТИКОРА

Несмотря на скромный вид этого глайдера, именно на нем должен остановить свой выбор любой новичок. «Мантикора» достаточно хорошо вооружена и обладает потрясающей маневренностью как на малых, так и на больших скоростях. Благодаря этим качествам она в состоянии потягаться с куда более серьезными моделями. К сожалению, ее грузоподъемность невелика, поэтому лучше всего садиться за штурвал «Мантикоры» во время выполнения «почтовых» заданий.

ЯСТРЕБ

Рабочая лошадка, без которой тебе будет трудно обойтись на начальном этапе игры. «Ястреба» нельзя отнести к чисто курьерским или грузовым глайдерам. Его характеристики поровну распределены между весовыми, скоростными и боевыми качествами. Но если не полениться и уделить должное внимание апгрейду, то из «Ястреба» получится отлично сбалансированная боевая машина.

СКАРАБЕЙ

Этот глайдер обязательно подойдет тем игрокам, которые выбирают дальние перевозки грузов. «Скарабей» может похвастаться высокой скоростью, что большая редкость для гру-

зовых машин. Пользоваться его быстроходностью тебе придется достаточно часто. Дело в том, что у «Скарабея» крайне посредственная защита. Поэтому не мешкай, чтобы не стать добычей враждебных кланов.

Тип 2 КОГОТЬ СМЕРТИ

Позволь представить лучший глайдер второго типа. Отлично вооружен и покрыт специальной органической защитой. Такая броня позволяет ему восстанавливать даже самые серьезные поломки. Главное – найди местность поспокойнее, встань в укрытие и дожидайся, когда «Коготь смерти» полностью отремонтируется. Не забудь еще про то, что этот глайдер может развивать приличную скорость, практически не теряя при этом маневренности. Что ж, превосходная модель, которая подходит под любой стиль игры.

СКАРАБЕЙ-2

Продвинутый вариант модели первого типа «Скарабей». Улучшено все – от максимальной грузоподъемности до маневренности. Если потребуется, «Скарабей-2» способен хорошенько задать жару противникам благодаря мощным пушкам. Отлично подходит для перевозок большого груза и «почтовых»

FAQ

Говорят, что «Механоиды 2» относятся к играм в стиле Elite. Что это за стиль такой и откуда он взялся?

А да, все верно. Наши разработчики попытались сделать игру, по духу напоминающую знаменитую Elite. Это очень древний космический симулятор (PC-релиз датирован 1988 годом!), в котором была невиданная даже по сегодняшним меркам свобода. В «Механоиды 2» свободы действия тоже хватает, поэтому игру и сравнивают с «Элитой».

Г что выполняет функцию денег в игре?

А энергетические кристаллы играют роль кредитов и топлива одновременно. Поэтому когда захочешь купить что-нибудь дорогое, прикинь, хватит ли тебе горючего до финиша.

Г Почему в игре нет нормальных человеческих голосов?

А Это объясняется по сюжету. В «Механоиды 2» глайдерами управляют так называемые механоиды, проще говоря, роботы. Именно они властвуют в мире «Полигон-4».

Г Как ставить дополнительные отметки на карте?

А К сожалению, никак. Разработчики посчитали, что игроку хватит только одной отметки. Из-за этого часто приходится подолгу изучать огромные территории.



Без тормозов

Напомним, что твое транспортное средство называется глайдер, и от правильности его выбора зависит очень многое. В новых «Механоиды» дизайнеры изготовили более 30 моделей глайдеров. Мы же попытаемся рассказать о самых лучших «тачках» в плане соотношения цена/качество. Начнем с самого простого типа – первого.



Старайся, чтобы в грузовом отсеке всегда было достаточно свободного места для трофеев и механоидов.



заданий. Сей глайдер можно порекомендовать всем без исключения игрокам. Даже если ты любишь ввязываться в бои, «Скарабей-2» не подведет.

МОЛНИЯ-2

Первая «Молния» получилась не столь удачной, как ее преемница. Основное достоинство модели – самая высокая скорость во

втором типе глайдеров. При этом немаловажно, что на высоких скоростях модель остается маневренной и слушается управления. Но не используй «Молнию-2» для перевозки больших грузов, на такие тяжести она не рассчитана. Однако если требуется срочно и без потерь доставить какое-либо письмо, то эта тачка – твой выбор.

Тип 3 ТОРНАДО

Отличный выбор для бойца. Если тебе нравятся схватки и перестрелки, то ты всенепременно будешь доволен «Торнадо». Он может похвастаться отличной скоростью, крепкой броней и неплохой маневренностью на больших скоростях. Благодаря этому модель подходит практически для любых боевых заданий. Можешь на нем преследовать торговцев соперников, охранять базу или сопровождать грузовые тягачи. Во всех этих



ТЯГАЧ

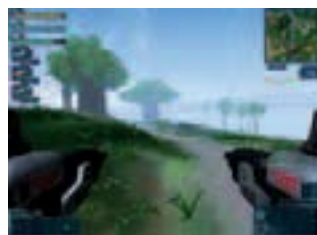
Название этой тачки говорит само за себя. Если предпочитаешь вести торговлю и зарабатывать на жизнь перевозками, то «Тягач» – твой выбор. Не подумай только, что из-за своих объемов он неповоротлив и в первый же рейд окажется чьей-то добычей. Модель не так прочна, как боевые машины, но все равно без труда продержится под обстрелом. К тому же, чтобы подстрелить «Тягач», его придется догнать. А это не так легко. И все благодаря повышенной для грузового глайдера скорости и неплохой маневренности.



делах удача всегда будет тебе сопутствовать. Но, к сожалению, есть и у «Торнадо» один небольшой недостаток – он совершенно не подходит для перевозки тяжелых товаров из-за маленького грузового отсека.

СМЕРЧ

Еще одна модель, которая отлично подходит для боевых



вылетов. «Смерч» без труда может участвовать как в изурительных разведывательных миссиях, так и отбивать атаку на родную базу. И все благодаря могучей защите и внушительной огневой мощи. Если у тебя в клане будет хотя бы три штуки таких глайдеров, то о сохранности своей базы можно не беспокоиться.



Тип 4 КРЫЛЬЯ ДЬЯВОЛА

Вот и пошли самые тяжелые, мощные и дорогие глайдеры. «Крылья дьявола» можно без всяких скидок назвать одной из самых универсальных моделей игры. За немалую сумму кристаллов ты получишь прекрасную скорость, солидную ма-

БОЯЗНЬ ВОДЫ

Во время игры постоянно упоминается, что глайдеры парят над землей благодаря антигравитационному двигателю. Однако они не способны пересекать водные пространства! Например, геймер, который решит срезать путь через озеро, обязательно взлетит на воздух, как только пересечет водную границу. Поэтому старайся держаться подальше от водоемов. Если тебе посчастливится загнать врага в реку, хорошо задумайся над последствиями. Ведь трофеи достать со дна будет невозможно.

EASTER-EGGS

Геймеры, которые два года назад играли в первую часть, без труда найдут в продолжении знакомые места. Разработчики, конечно, постарались замаскировать секторы из первых «Механоидов». Но изменения на картах все же не такие значительные, чтобы нельзя было заметить схожест. Непонятно одно – это лень дизайнеров или попытка навевать ностальгию?



CHEATS

В игре есть один нечестный трюк, который поможет тебе разжиться лишними кристаллами. Заезжай на любую базу, заходи в «магазин» и закидывай корпус в окно продаж. Быстро щелкай по этому корпусу левой кнопкой мыши. Ты получишь деньги, но и броня при этом не исчезнет.

невренность, практически непробиваемую броню и высокую грузоподъемность. Задачи, как понимаешь, глайдер с такими достоинствами может выполнять любые. Единственный недостаток – сильно бьющая по карману цена.

ДРАКОН

Тяжелый и вместительный «Дракон» является лучшим грузовым глайдером в «Механоиды 2». Все, что нужно дальнбойщику будущего, есть в этой модели. Благодаря огромному грузовому отсеку, ты вряд ли будешь испытывать недостаток свободного места. К тому же, «Дракон» отлично защищен и вооружен, и в случае чего может спокойно управиться с агрессором. Ну а если бой не входит в твои планы, то всегда можно уйти от обидчиков на огромной скорости. Маневренность при этом ничуть не снижается.

НАМТАР

Очень маленький и необычный глайдер, предназначенный для ближнего боя. Несмотря на скромные размеры, «Намтар» не оставит равнодушными любителей сражений. Ведь попасть по столь юркой машине получится далеко не у каждого. Прибавь к этому хорошую защищенность и неслабые пушки – и ты получишь один из лучших боевых глайдеров. Однако учти, что «Намтар» непригоден для перевозки больших грузов вследствие скромных габаритов. Да и цена у него уж больно кусачая.

Но не стоит переживать из-за высоких цен на «старшие» мо-

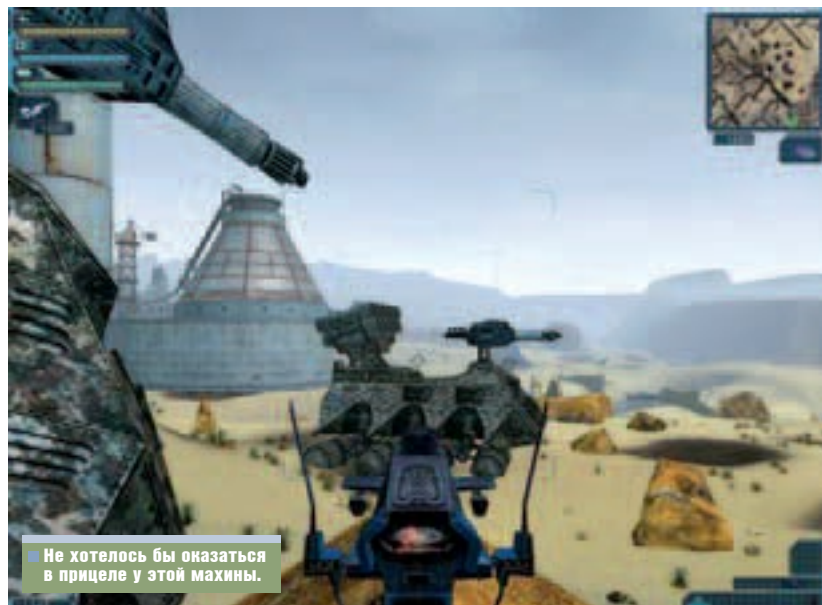
дели. Пройти «Механоиды 2» ты сможешь даже за штурвалом глайдера второго типа. Главное – вовремя осуществлять апгрейды.

Клан своими руками

Подзаголовок «Война кланов» в игре неслучаен. Тебе дозволено не только вступать в уже существующие группировки, но и создавать свои. Делается это следующими способами. Для начала присмотри в секторе какое-нибудь пустующее здание и узнай, сколько механоидов нужно для его захвата, после чего рекрутируй боевые единицы.

Первый и самый распространенный способ пополнения своих рядов – это уничтожение вражеского глайдера. После чего нужно взять на борт механоид и отвезти на базу. Там он мигом

Наконец, третий способ. Не ввязываясь в драку, можно просто подкупить неприятеля. Стоит это, конечно, недешево, но ради мощного глайдера не грех и потратиться. Не вздумай заезжать на чужие базы с захваченными механоидами на борту. Их, без ведома нового хозяина, противники обязательно перекупят и завербуют к себе в клан. После того, как сколотишь верную банду, обязательно назначь каждому «меху» его обязанности. Например, тяжелым боевым



станет твоим союзником. Второй, более «нечестный» способ – надо найти какую-нибудь заварушку и тихонько встать неподалеку. Как только сражение закончится, смело выезжай из укрытия, собирай трофеи и вези павших механоидов к себе в гости.

глайдерам дай команду охранять базу. Торговцев и дальнбойщиков снаряди товарами по полной и отправь в дальние путешествия. Ну, а чтобы самому не скушать, возьми тройку-другую тачек помощней и отправляйся отбивать чужие караваны и захватывать базы.

ЛЮБОВЬ, ПРИЗРАК И ДРУГИЕ
НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В МНОГОСЕРИЙНОМ ФИЛЬМЕ

Александра Дулерайна и Сергея Корягина



БУНКЕР

< ИЛИ > УЧЕНЫЕ ПОД ЗЕМЛЕЙ



С 27 МАЯ
ПО ВЫХОДНЫМ

23:00



www.bunkertnt.ru

COMMANDOS: STRIKE FORCE

МАСТЕРА ДИВЕРСИЙ

Текст: Иван "Tordosss" Закалинский

Вторая мировая еще не закончилась, солдат! Может, в реальной жизни она и завершилась около 60-ти лет назад, однако на экранах наших мониторов еще долго будут мелькать сражения самой крупной и кровопролитной войны за всю историю человечества. Приготовь оружие, проверь экипировку и отправляйся выполнять сверхсекретные задания – от тебя зависит судьба всей Европы. Но первым делом не забудь ознакомиться с нашей инструкцией по проведению диверсий в тылу Третьего Рейха.



скрывшись от противника. Если не успеешь – пеняй на себя. Ни в коем случае не крутись под носом у врагов, находящихся внутри радара, – даже если ты будешь разгуливать перед ними вприсядку, они тебя засекут. Учти, что отмеченные красным цветом неприятели могут заметить наших героев с очень большого расстояния, после чего стрелки кинутся в их направлении. Просто не допускай «покраснения» противника. Не забудь, что пальбу из обычного оружия очень хорошо слышно. Плюс, будь аккуратен со шпионским пистолетом с глушителем. Если ты убьешь недруга, рядом с которым стоят его однополчане (пусть они тебя и не видят), они все равно «покраснеют» и будут мгновенно уведомлены о твоём местоположении.

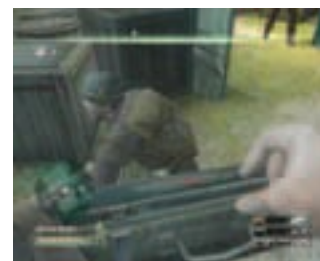
ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Все время помни о том, что оставшийся без твоего чуткого управления персонаж практически

кущего героя за какое-нибудь препятствие. И не забывай следить за подчиненными: если ты потеряешь слишком много солдат союзников, миссия будет провалена. Своевременно используй аптечки.

Вражеская пуля, разумеется, может свалить с ног и одного из командос. В одних миссиях его быстренько вернут к жизни подчиненные, в других – придется бежать к его телу и оживлять аптечкой.

Если у тебя есть выбор между шпионом и другим членом отряда, всегда используй шпиона: в одиночку он способен зачистить весь уровень.



FAQ

Какие миссии в игре самые сложные?

А Пожалуй, чисто боевые. Приходится следить за здоровьем командос, отстреливать десятки врагов, да еще и нянчиться с солдатами союзников. Диверсионные задания куда проще.

Q К нам на базу приехала заполненная солдатами машина врага. Что делать?

А Дождись, пока у нее откроется дверь и кинь гранату. Весь десант бронемашини разнесет в клочья.

Q Нужно ли выполнять второстепенные задания?

А Не обязательно. Хотя мы все-таки рекомендуем обращать на них внимание – порой их выполнение значительно облегчает прохождение главных миссий.

Q У Снайпера чересчур мало патронов. Как же так можно воевать?

А Зато его винтовка валит врагов «на раз». Если будешь тщательно целиться и не промахиваться, боеприпасов должно хватить.

Q Узнают ли собаки в переодетом шпионе врага?

А К счастью, нет.



По сравнению с предыдущими частями **Commandos**, прохождение **Strike Force** вызовет у тебя гораздо меньше трудностей. Тем не менее, проблемы все равно могут возникнуть даже у ветеранов серии. Ведь из тактической стратегии игра превратилась в самый настоящий тактический экшен.

ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ

Главный принцип игры – действовать как можно тише. Чтобы пройти незамеченным, вовсе необязательно передвигаться на корточках. Просто не надо бегать (клавиша направления + «Shift»). Однако на открытых пространствах все же лучше присесть – в таком случае нас не заметят враги, находящиеся за пределами радара. Ну, а уж если ты услышал характерный звук, а на радаре появился значок глаза, значит, тебя обнаружили. В твоём распоряжении есть несколько секунд, чтобы быстро присесть,



Учти, что Снайпер может удерживать дыхание непродолжительное время.

беззащитен. Он быстро расстреляет все патроны и останется безоружен. Сбежать к ящику с боеприпасами он не додумается – наш боец просто останется стоять под пулями врага. Поэтому в бою, перед тем, как переключиться на другого персонажа, обязательно спрячь своего те-

ЗЕЛЕНЫЙ БЕРЕТ

По сравнению с предыдущими частями Зеленый Берет значительно убавил в размерах, однако в бою ему все равно нет равных. Как правило, этот персонаж участвует в миссиях типа «убей их всех», но скрытно проходить уровни он тоже умеет.

СИЛА ОРУЖИЯ

Главное преимущество Зеленого Берета – способность стрелять из любого вида оружия. Пулеметы, автоматы, винтовки – этот парень умеет обращаться с чем угодно. Более того, он может брать некоторые стволы в обе руки, значительно повышая тем самым убойную силу (зато меткость снижается). В пылу сражений не забывай использовать дымовые гранаты – они позволят близко подойти к пулеметным гнездам врага и его технике.



ПОДРЫВ ТАНКОВ

Не только обычные пехотинцы, но даже танки для Зеленого Берета не проблема. Как правило, на уровнях с танками можно найти гранатомет и противотанковые мины, которые прекрасно справляются с бронетехникой. На уничтожение обычного «стального монстра» тебе понадобится два выстрела из гранатомета или одна мина. Учти, что снаряд летит не по прямой, а по параболе: всегда бери чуть выше своей цели. Мину же достаточно просто бросить под танк, чтобы его разнесло на части. Не забудь, кстати, что от танка не спрячешься – даже если ты будешь находиться в сидячем положении, стрелок бронемашин

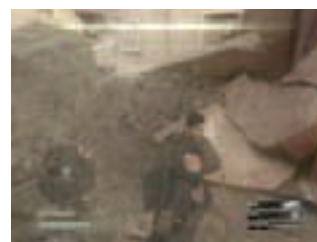
ны все равно тебя заметит и начнет огонь, взбудоражив при этом большую часть других врагов.



ПОТРОШИТЕЛЬ

Как мы уже отмечали, Зеленый Берет может вести себя максимально скрытно. При необходимости он достанет здоровый десантный нож и пойдет втихую резать ничего не подозре-

вающих фрицев. Просто подкрадись к очередному постовому со спины и нажми на кнопку «F» – одной проблемой станет меньше.



СНАЙПЕР

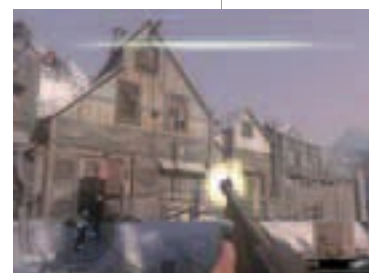
Снайпер не приспособлен для открытого боя, в отличие от Зеленого Берета. Его сильнейшие стороны – это хитрость и скрытность. Благодаря своей дальнобойной винтовке он может «снимать» врагов на огромных расстояниях. Кроме того, у него есть метательные ножи, которые эффективны на небольших дистанциях, но устраняют противников совершенно бесшумно.

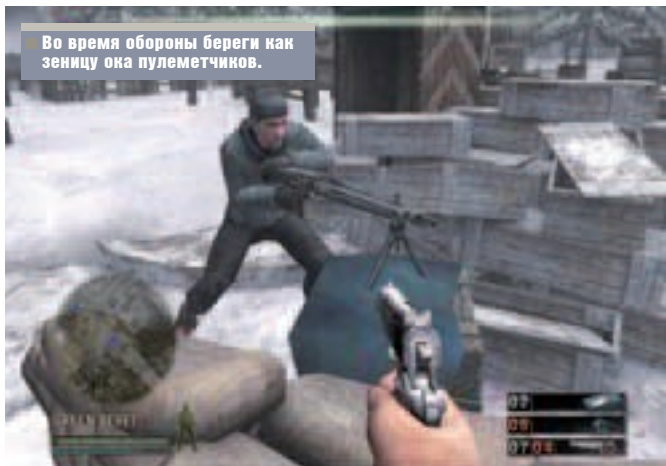
ЕСЛИ ПО-ТИХОМУ

Главное оружие Снайпера в ближнем бою – его нож. С помощью отточенного лезвия этот боец способен мгновенно убить супостата как вблизи, так и на расстоянии. Только не забывай после очередного меткого броска подобрать с тела врага нож – их количество строго ограниче-

ЛИКБЕЗ ПО РАДАРУ

Радар – твой верный помощник в игре. Враги, отмеченные на радаре зеленым, не догадываются о твоем присутствии. «Желтые» – находятся на стреме. «Красные» тебя уже нашли и сейчас позовут всех окрестных солдат. Не подпускай врага в круг радара – попав в него, он увидит тебя, даже если ты сидишь на коротках.



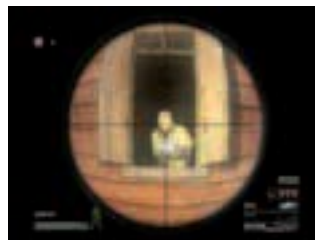


но. Если тебе требуется выманить неприятеля в определенное место, брось на землю пачку сигарет: она гарантировано привлечет внимание противника. Ни в коем случае не используй винтовку, если хочешь остаться незамеченным. Даже если твоя цель находится на другом конце карты, ты все равно поднимешь тревогу.

В ПЕРЕКРЕСТЬИ ПРИЦЕЛА

Винтовка снайпера с одного выстрела «успокаивает» любого врага. Кроме того, этот командос умеет задерживать дыхание, что позволяет вести стрельбу в режиме замедленного времени. Главное – следи за боезапасом. Патроны для винтовки кончаются чрезвычайно быстро, так что периодически навещай арсенал.

В случае если неприятель подобрался слишком близко, забудь про винтовку – в ближнем бою от нее никакого толку. Смело доставай пистолет и целься недругу в голову.



ШПИОН

Лучший боец отряда, профессионал маскировки. Способен успешно выполнить большинство заданий в одиночку. Миссии с участием Шпиона будут самыми интересными и сложными в плане тактических ухищрений.

МАСКАРАД

Главная добыча Шпиона – вражеская форма. Прикончив врага, снимай с него одежду и переодевайся в нее. Теперь враги будут принимать тебя за своего. Но не все так просто – эффективность маскировки зависит от звания на погонах твоей формы. Солдаты твоего ранга будут относиться к тебе с подозрением, а вышестоящие офицеры почти сразу учуют подвох. Именно по этой причине надо при первой же возможности разжиться формой высшего

ранга (в идеале – гестаповской). Этим товарищам никто не осмелится чинить препоны, так что ты сможешь свободно расхаживать по уровню.

Но некоторые меры предосторожности все равно придется соблюдать. Не стоит приближаться к врагам слишком близко, дабы не дать фашистским офицерам возможности разглядеть себя как следует. Не вздумай красть из-под носа солдат секретные документы или взрывать технику. Тебя тут же раскусят. Хотя в одной из миссий я спокойно лепил бомбы на вражескую артиллерию и хоть бы кто меня остановил!

Учти, что если кто-то распознал в тебе шпиона, любой встреченный на пути враг мгновенно станет красным.

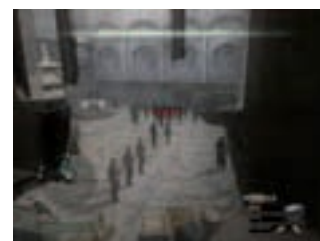
Если вдруг понадобится отвлечь внимание противника, кинь монетку – большинство недругов отвлекается на звон.



ДЫШИТЕ. НЕ ДЫШИТЕ

Когда неприятель отвлечется на брошенную монетку, быстро накидывай на него удавку. Однако учти, что для набрасывания удавки на шею врагу, шпиону приходится вставать в полный рост. Само собой, заметить его в этот момент – проще простого. Ты также можешь подобраться к противнику сбоку или сзади и придушить его руками. С пистолетом будь аккуратней – если кто-нибудь увидит тебя с оружием, тут же поднимется тревога.

Удачно брошенная граната зачистит целую комнату. Это необходимо в тех случаях, когда в помещении находятся несколько супостатов.



ЖУКИ@MAIL.RU

<http://zhuki.mail.ru>



Самая ожидаемая игра 2005 года уже на Mail.ru!

Заведи своих жуков. Тренируй их. Вырасти чемпионов тараканьих забегов!

Все подробности на <http://zhuki.mail.ru>



@mail.ru

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

ВСЕМОГУЩИЙ СПЕЦНАЗ

Текст: Александр Олбут

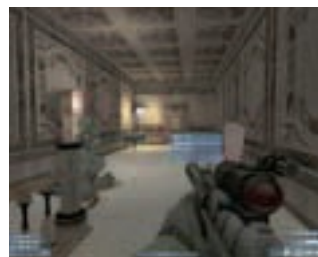
Кто бы мог подумать, что из серьезного тактического экшена «Радуга 6» превратится в обыкновенную стрелялку? Фанаты в шоке, а все остальные получили довольно неплохую игру в духе *Delta Force: Black Hawk Down*. Тем не менее, разработчики не смогли на корню вырвать наработанную за долгие годы концепцию – на фоне всеобщей аркадности то тут, то там виднеются уши *Raven Shield*. А значит, в *Lockdown* будет над чем поломать голову.



КОМАНДА

У каждого из членов твоей команды есть своя негласная специализация. Ее легко определить по арсеналу каждого бойца. Кто-то вооружен пулеметом, у кого-то дробовик и так далее. Менять экипировку соратников можно по своему усмотрению, но делать этого тебе почти не придется. Увы, прока от ботов мало, на их долю приходится около пятнадцати-двадцати процентов всех убийств, что, откровенно говоря, мало. С другой стороны, команда всегда сообщает о замеченном враге, даже когда мы сами его не видим. Не забывай и о варварском «живом щите» – в любой момент ты можешь приказывать напарникам зачистить то или иное помещение, оставаясь при этом в безопасности. Как видишь, толк от этих ребят есть, пусть и небольшой.

ПРИКАЗЫ



Данный элемент перекочевал из предыдущих игр серии практически без изменений. Всего есть два вида приказов: «быстрые» и контекстно-зависимые. Первые ты отдаешь нажатием одной-единственной клавиши. Можно задавать точку, которую следует удерживать, или приказывать товарищам всегда следовать за тобой. Переключение осуществляется кнопками «3» и «4» на цифровой раскладке. При приближении к двери в нижней строке команд появляется пункт «door order». Нажав на кнопку «использовать» («пробел» по умолчанию), откроется контекстно-зависимое меню с вариантами возможных приказов: открыть, зачистить, зачистить с применением разрывной или свето-шумовой гранаты, в зависимости от имеющегося у товарищей арсенала. Как только ты отдашь распоряжение, что и кому нужно делать, напарники будут ждать твоего сигнала (клавиша «G»). В любой момент посредством кнопки «Т» можно вызвать похожее меню с другими пунктами. Как правило, в нем присутствует вариант подавления врага огнем.

ТИПЫ ЗАДАНИЙ

Не все миссии сводятся к тотальному уничтожению терро-

FAQ

Б Боевые товарищи мне только мешают, можно обходиться без них?

А Мы упомянули о режиме Lone Wolf, который позволяет действовать в одиночку. Кроме того, в обоих Terrorist Hunt можно сократить количество напарников до нуля.

Б Насколько продолжительны миссии?

А Каждая длится примерно пятнадцать минут.

Б Противники различаются только «шкурками»?

А Нет, в начале нам противостоят обычные негодяи в штатском. А, например, в финальной миссии против нас выступают одетые в броню и хорошо вооруженные террористы.

Б Я слышал, что в консольных версиях, которые вышли на несколько месяцев раньше PC-релиза, есть «вид из очков». Нас обделили?

А Да, причем в PS2-варианте очки были просто статичной декорацией, а на Xbox они даже покрывались трещинами при ударах и каплями воды во время дождя. До PC аксессуар почему-то не добрался.

Б Может быть, повышение сложности заставит противников использовать больше тактических маневров?

А К сожалению, AI останется таким же, мягко говоря, недалеким. Увеличится только «живучесть» врагов.



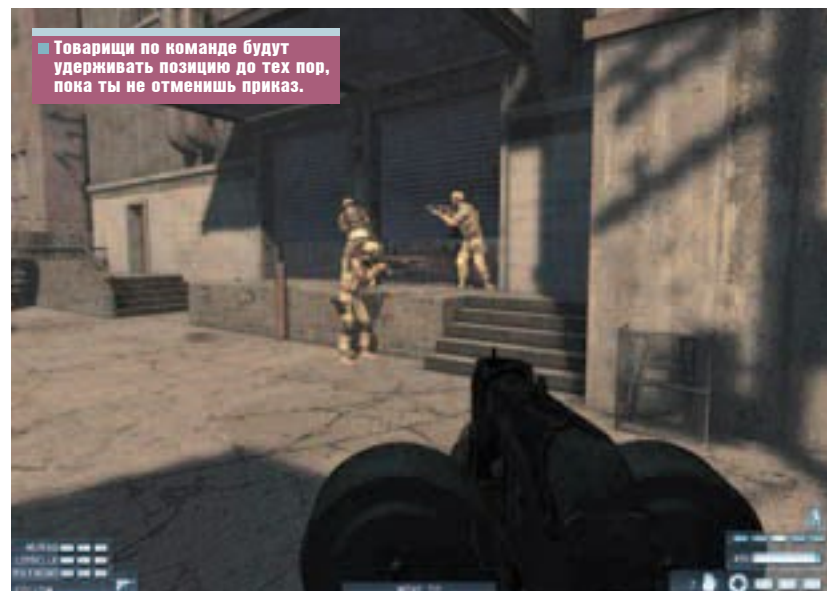
ИГРОВЫЕ РЕЖИМЫ

Помимо основного режима, в котором участвует вся тройка, есть еще несколько вариантов игры.

Lone Wolf – игрок в одиночку сражается с врагами. Количество неприятелей, планировка миссий и задания не меняются, просто ты работаешь без поддержки команды (от которой, к сожалению, больше вреда, чем пользы).

Terrorist Hunt – командный «kill'em all». Внизу экрана появляется индикатор количества террористов, которых следует находить и обезвреживать в разных концах уровня.

Reverse Terrorist Hunt – аналогичный «Terrorist Hunt» режим, но ты начинаешь миссию с конца.



■ Товарищи по команде будут удерживать позицию до тех пор, пока ты не отменишь приказ.

ристов. Порой необходимо действовать осторожно и учитывать особенности ландшафта.



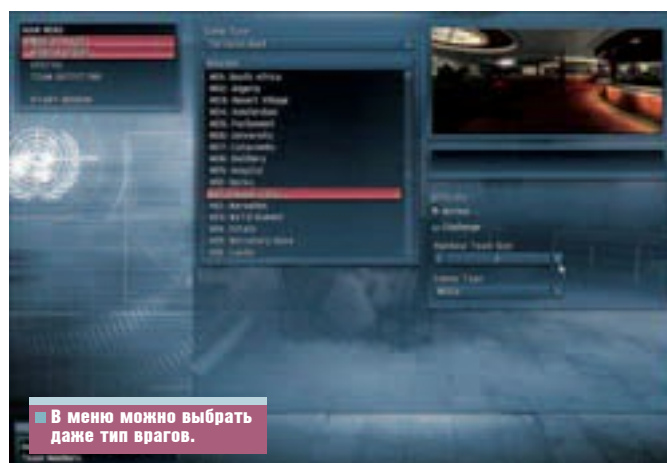
Тебе не раз придется столкнуться с камерами слежения или заняться взломом компьютеров и всяческих панелей управления. Ты можешь отдать соответствующий приказ члену команды. Камеры, в принципе, особых хлопот не доставляют: у нас не stealth-action, противники и так прекрасно осведомлены о нашем прибытии. Электроника, которую необходимо взломать, отмечается специальной яркой рамкой. В одной из последних миссий придется в прямом смысле бегать от одного компьютера к другому для передачи информации о злодеяниях главного террориста планеты. Немало мороки будет и с обезвреживанием бомб. Случайный выстрел по одной из них влечет провал миссии – правда, это касается только особо важных объектов. В один прекрасный момент даже придется искать взрывоопасные устройства с таймером, отсчитывающим секунды до взрыва. Волноваться не о чем: времени на обезвреживание всегда предостаточно.

Также придется помяться и с освобождением заложников. Они обычно стоят на коленях и ждут, пока ты нейтрализуешь всех противников поблизости. Спасать несчастных всегда необходимо по сюжету, так что смерть хотя бы одного гражданского перечеркивает всю проделанную до этого работу. Управлять или командовать заложниками нельзя, и они, вместо того, чтобы тихо сидеть в углу и благодарить нас, бегут вперед на верную смерть. Посему в таких ситуациях приходится двигаться молниеносно и столь же быстро отстреливать врагов. Не забывай сохраняться как можно чаще.

ЭКИПИРОВКА



В произведениях Тома Клэнси ни один спецназовец никогда не обходился одним лишь оружием. В твоём распоряжении есть пара очень полезных приспособлений. Самый нужный – замечательный прибор ночного видения. Он, в отличие от своих аналогов из других игр, показывает отнюдь не зеленую картинку. Изображение получается таким, что темные цвета становятся яркими, а светлые вообще слепят. Пользоваться данным устройством можно даже в крошечной



■ В меню можно выбрать даже тип врагов.

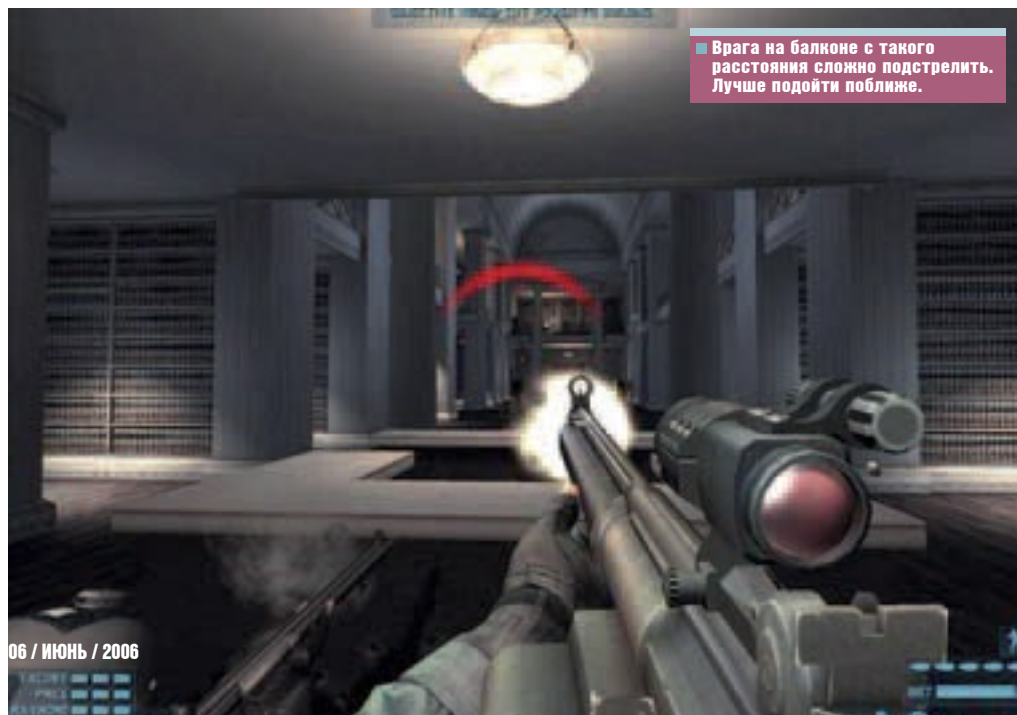
тьме, в том числе и для обнаружения спрятавшихся в тени террористов. Не говоря уже о том, что в некоторых миссиях он жизненно необходим. Ввиду отсутствия фонарика, невозможно не оценить его пользу.



Второй гаджет представляет собой диковинную смесь из металлодетектора и тепловизора. Включив его, ты увидишь все, что находится за соседней стеной, но не дальше того. Это полезно в тех случаях, когда приходится пробиваться сквозь множество комнат. Однако заметить недругов, спрятавшихся за машинами или стенами далеко

CHEATS

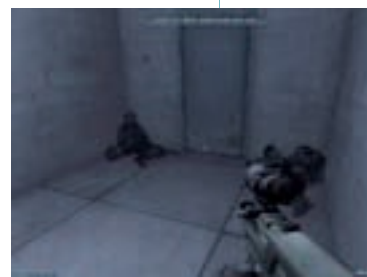
Во время игры нажми клавишу «~» (тильда), чтобы вызвать консоль. Набери «God», нажми «Enter». Теперь ты неуязвим.



■ Врага на балконе с такого расстояния сложно подстрелить. Лучше подойти поближе.

FRIENDLY FIRE!

Никто не запрещает открывать огонь по своим. Если напарники раздражают, смело устраняй их. Жестоко? Ничуть. По рации передадут: «McAllen's down leave him». И все! Единственная неприятность – из общего числа убитых врагов вычтут тех, кто пал от твоего оружия. Особой роли это не играет, так как товарищи редко убивают и десяток неприятелей.



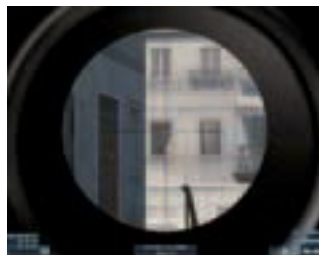
EASTER-EGGS

Ubisoft всегда любила что-то рекламировать в своих проектах, на этот раз создатели по всей игре развесили плакаты с изображением своих самых хитовых релизов. На многих уровнях можно найти логотипы серии *Ghost Recon*, *Splinter Cell: Chaos Theory* или *Prince of Persia: Warrior Within*.



расположенных зданий, не получится. Кроме того, в игре невозможно простреливать двери. Так что этот прибор ценен исключительно как средство разведки.

ПРИЦЕЛЫ И ДРУГИЕ ПРИСПОСОБЛЕНИЯ



Red dot. Существование этого прицела до сих пор представляет собой большую загадку. Якобы повышается меткость, но никаких ощутимых улучшений на деле замечено не было. **Score** – отрада любого снайпера. Даже при использовании zoom'a, у тебя сохраняется возможность стрелять длинными очередями. Помни, что противники неумело прячутся за преградами, оставляя какую-нибудь часть тела открытой для огня. Сложно не воспользоваться таким шансом! К оружию также можно (в зависимости от особенностей конкретной модели) выбрать либо увеличение общей емкости магазина, либо глушитель. Первое улучшение бывает полезно в очень редких случаях и к тому же сокращает общий боезапас (что крайне нежелательно – почти все террористы умирают именно от наших выстрелов, и патронов может попросту не хватить). Глушитель вообще добавлен для «галочки». Зачем в этой игре «тихие» убийства – совершенно непонятно.



ОРУЖИЕ

Выбор лицензированных стволов (особенно по сравнению с коллегами по жанру) здесь просто невероятный. Для нашего удобства основное оружие поделили на пять категорий, а второстепенное – на три.



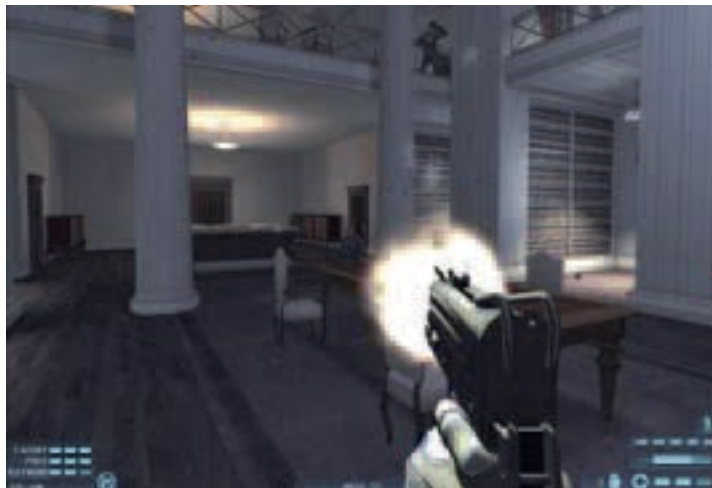
Штурмовых винтовок больше всего. Почти все автоматы достойны твоего выбора, но как истинный патриот ты обязательно остановишься на АК-74 (здесь его кличут AN-90). Плюс, обрати внимание на компактные и скорострельные модели, шикарно сочетающиеся с оптическим прицелом. Например, M8 Compact или MTAR-21. **Пистолеты-пулеметы** куда слабее штурмовых винтовок. Однако MP5 – просто зверь-пушка! Он может стать хорошей альтернативой упомянутому абзацем выше образцам. Представленная в игре модификация MP5/10 совместима со всеми полезными приспособлениями. **Пулеметы** ты вряд ли будешь использовать, однако есть парочка экземпляров, на которых можно установить оптику. Присмотришься к M73E, он вполне заслуживает твоего внимания. В любом случае, один из твоих подчиненных по умолчанию экипирован этой пушкой.

Дробовикам серьезного применения не нашлось. Бои происходят преимущественно на дальних дистанциях, а на больших расстояниях шотганы практически бесполезны. Приятным исключением является SW12, но самому его лучше не использовать – пусть с ним будут бегать твои товарищи во время зачистки помещений.

Гранатомет представлен одной моделью, но больше и не надо. Тридцать зарядов – всего ничего, и на всех врагов их точно не хватит. Совершенно бесполезная штукавина.

К **второстепенному оружию** относятся пистолеты, небольшие дробовики и пистолеты-пулеметы. Часто с ними бегать не будешь, поскольку почти все стволы этой категории чрезвычайно слабы.

Гранаты частенько выручают в самых жарких ситуациях, но при желании без них можно запросто обойтись. Дымовые создают пелену черного дыма, за которой ни черта не видно, и посему абсолютно бесполезны. Ослепляющие действуют достаточно эффективно, но их радиус поражения слишком мал. Осколочные неплохо справляются с большим скоплением врагов. Фосфорная граната – вообще любопытный экземпляр. Поджигает всех, кто попадает в зону поражения, приводя тем самым неприятелей в панику.





ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
СПОНСОР



"ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР"!

СОЗДАЙ СВОЮ КОМАНДУ ИЗ РЕАЛЬНЫХ ИГРОКОВ И ПРИВЕДИ ЕЕ К ПОБЕДЕ

ТЫ ПОЛУЧАЕШЬ \$135 МИЛЛИОНОВ

на приобретение игроков российской премьер-лиги при
регистрации на сайте www.total-football.ru.

Подробности на сайте www.total-football.ru

**ГЛАВНЫЙ ПРИЗ –
ПОЕЗДКА НА ФИНАЛ ЛИГИ
ЧЕМПИОНОВ 2006/07**

С 15 мая стартует Футбольный менеджер посвященный Чемпионату мира 2006

КОДЫ



The Elder Scrolls IV: Oblivion

К сожалению, на диск предыдущего номера не попали списки предметов и территорий, которые должны были быть опубликованы на диске в разделе «Путеводитель». Теперь все на месте, однако мы на всякий случай решили продублировать и основные коды.

Во время игры нажимаем «~» (тильда) и набираем:

- help – выводит список некоторых базовых команд;
 - tgm – бессмертие;
 - tcl – режим прохождения сквозь стены, также он позволяет летать;
 - psb – получить все заклинания;
 - modpcs skill X – повысить выбранное умение (skill) на заданное количество очков (X);
 - modpca attribute X – повысить выбранный атрибут (attribute) на заданное количество очков (X);
 - showbirthsignmenu – позволяет поменять свой знак рождения;
 - showclassmenu – позволяет поменять класс;
 - sexchange – позволяет сменить пол (жаль, но графически это не отображается);
 - saqs – выполнить все имеющиеся квесты;
 - player.setlevel X – изменить уровень персонажа (X), возможный диапазон – от 1 до 255;
 - setpcfamy X – получить определенное количество очков (X) славы;
 - setpcinfamy X – получить определенное количество очков (X) дурной славы;
 - player.setav skill/attribute X – установить для указанного умения/атрибута заданное значение (X);
 - player.setcrimegold 0 – стражи больше не будут за нами гоняться. Правда, придется выйти из зоны и заново в нее войти, чтобы чит сработал;
 - kill – мгновенное убийство выбранной цели;
 - unlock – отпереть выбранный замок или дверь;
 - player.additem item X – добавить в инвентарь определенный предмет (item) в таком-то количестве (X).
- На перечисление всех шмоток мира **Oblivion** даже всей нашей рубрики не хватит, поэтому мы подготовили для тебя огромную таблицу на диске (смотри в разделе «Путеводитель»). Необходимо вводить шестнадцатеричный код вещи.
- player.cos location – перенестись на выбранную карту (location). Ищи на диске список всех местностей (в разделе «Путеводитель») с указанием их кодов.



Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

Вводи указанные коды в специальное меню (Code Menu в Game Options). Если хочешь вырубить тот или иной чит, просто набери его еще раз.

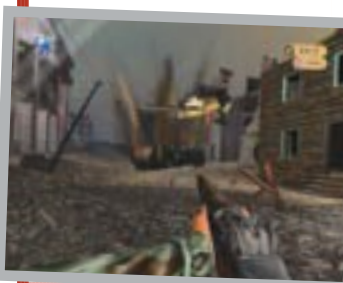
- marcuseckos – неиссякаемый запас здоровья;
- flipthescript – бесконечные умения;
- babylontrust – максимальный запас здоровья;
- vancedallister – максимальный показатель скиллов;
- workbitches – все beat down апены;
- stateyourname – все beat down персонажей;
- shardsofglass – все black book graffiti и truth pieces;
- dogtags – все боевые априоры;
- sirully – весь концепт-арт;
- grandmacelia – все мелодии для ipod;
- ninesix – все легенды;
- ipulator – все уровни;
- dextercrowley – все ролики.



World War II Combat: Road to Berlin (Дорога на Рейстар)

Прямо во время игры нажми «~» и вводи нижеприведенные коды:

- weapons – все оружие;
- ghos – режим прохождения сквозь стены;
- fly – режим полета;
- walk – режим ходьбы;
- god – режим бога;
- allammo – полный боезапас.



EASTER EGGS

THE ELDERS SCROLLS 3: MORROWIND



Пока народ вовсю рубится в **TES 4: Oblivion** и ищет там разнообразных приколы (в одном из ближайших номеров мы обязательно опубликуем соответствующую подборку), мы ознакомим тебя с подборкой «пасхалок» из **Morrowind** – в предыдущей главе **The Elder Scrolls** было много всяких «интересностей»...

Fat Lute – и никакого жира!

Этот прикол смогут оценить лишь те, кто играл в англоязычную версию **Morrowind**.

В игре периодически встречаются предметы со словом «Lute» в названии. Еще реже попадаются шмотки с приставкой «Fat Lute» (как правило, в подземельях бандитов). Забавно, но слово «Fat» в данном случае – исковерканная версия термина «Phat». Дело в том, что в MMORPG словосочетанием «Phat lewts» обозначают речущие вещи.

Скрытые фишки Construction Set
В штатном редакторе **Morrowind** – **The Elder Scrolls Construction Set** наличествует множество предметов, которые ты не встретишь в самой игре.

Запускай конструктор и грузи мастер-файл **Morrowind**, дабы поскорее в этом убедиться. В том же самом «Clutter Warehouse» можно обнаружить немало интересных вещей. Например, особый боевой топор. Наличие всего этого добра объясняется довольно просто – разработчики хотели использовать его в игре, но в процессе бета-теста решили отказаться от тех или иных предметов. Тем не менее, никто не мешает тебе самому создать мод, где будут присутствовать «забытые» вещишки.

Забавный звук

В папке с игрой открой подкаталог «Morrowind/Data Files/Sound/FX». В директории находится множество звуковых файлов, тебе нужно запустить «funny.wav» – тебя ждет приятный сюрприз!

В поисках Индиана Джонса

Первым делом тебе необходимо отправиться в **Omalen Ancestral Tomb**. Чтобы попасть туда, необходимо перенести **Silt Strider** из **Ald'ruhn** в **Maar Gan**. Направляйся на северо-восток к крепости **Falasmaayon**. Возьми немного на восток в сторону **Kogoruhn**, а затем на север. Продолжай идти в том же направлении (проходя мимо мертвого **Silt Strider**), пока не окажешься у входа в могильник (брось взгляд на северо-восток). Забирайся внутрь и прорубай себе дорогу до самого конца. Ты увидишь скелет, придавленный булыжниками. Рядом с ним валяется шляпа Инди, его хлыст и даже бумажка, подписанная «Indie». Эх, проныра Джонс и сюда успел пробраться! Но, как мы видим, ничем хорошим для него это приключение не обернулось...



Act of War: High Treason

Нажми **Enter** и вводи коды в появившейся строчке. Учти, они работают только в режиме одиночной игры – поужлхить в мультиплеере не получится!

- **fortknox** – получить \$1,000;
- **keyholemaster** – открыть карту;
- **ueereekaye** – шарахнуть супероружием по указанному месту;
- **ineedalltechnos** – бесконечные деньги и открытое древо умений;
- **motherrussia** – получить танк T-80;
- **coolihaveanewcar** – получить CIA Armored SUV;
- **swatatyourorders** – получить бойца;
- **greenjelly** – получить английского копа;
- **blackhawkdown** – получить SA12 Anti-Aircraft Missile Launcher;
- **duckhunt** – получить утку Duck;
- **ymca** – получить офицера полиции США;
- **coolimthepresident** – получить президента США;
- **bringoutthedeath** – получить английскую «Скорую Помощь»;
- **bigbrother** – режим камеры.



День победы 2. Новая война

Во время игры нажми **«F12»** и вводи следующие читы:

- **money** – 500 денег;
- **energy** – 5000 энергии;
- **manpower** – 5000 живых единиц;
- **metal** – 5000 металла;
- **oil** – 5000 топлива;
- **rare** – 5000 редких материалов;
- **supplies** – 5000 боеприпасов;
- **acceptall** – AI соглашается со всеми дипломатическими предложениями;
- **freedom** – совершить любую реформу.

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

В меню «Bonus-Cheats» введи слово «fullspectrumwpage». Тем самым ты откроешь все миссии для кооперативного прохождения в мультиплеере.



SWAT 4: The Stetchkov Syndicate

В папке «\SWAT 4\ContentExpansion\System!» отыщи файл «Swat4X.ini» и открой его любым текстовым редактором. Дойди до строчки «[Engine.GameEngine]» и поменяй «EnableDevTools=False» на «EnableDevTools=True».

Теперь во время игры тебе доступна консоль. Открывай ее нажатием «~» (тильда) и набирай:

- **behindview 1** – вид от третьего лица;
- **behindview 0** – вернуться к виду от первого лица;
- **setgravity #** – установить уровень гравитации;
- **setjump #** – установить высоту прыжка;
- **god** – неуязвимость;
- **ghost** – прохождение сквозь стены;
- **walk** – выключить прохождение сквозь стены.



WE ARE HACKERS WE ARE TOGETHER



СТАРОЕ&ДОБРОЕ



Привет. Меня не раз спрашивали, почему в рубрике «Ретро» так часто появляются обзоры квестов? Мол, неужели в 80-90-е годы прошлого века выходило мало стоящих игр других жанров? Некоторые даже упрекали меня в бессловесном использовании служебного положения. Около десяти лет назад квесты начали выходить из моды. Связано это было с бурным развитием компьютерных технологий и изменением вкусов геймеров. Безостановочная пальба по монстрам и гонки на сверхскоростях для подавляющего большинства геймеров куда интереснее, чем неторопливая, вдумчивая игра, характерная для квестов. Однако квесты стареют медленнее, чем экшены. Зачем играть в **Doom II**, когда есть... ну, хотя бы, **Serious Sam 2**? Что ты выберешь: **Might & Magic VII** или **The Elder Scrolls IV: Oblivion**? Так я и знал. А вот с приключениями ситуация иная, и грамотный геймер предпочтет заново пройти **Full Throttle**, чем тратить время на очередной «убийцу **Myst**», сделанного где-нибудь в Уругвае. Ведь в квестах важно не качество «картинки» и ураганный геймплей, а сюжет и загадки. **Quake** сегодня – дряхлый старец, а **Leisure Suit Larry: Love for Sail** по-прежнему держится бодрячком. Юмор, знаешь ли, вообще бессмертен. Я хочу, чтобы ты не только читал о хитах прошлых лет, но и пробовал их «на вкус». Именно поэтому зачастили квесты в рубрике «Ретро». Вот и сегодня «РС ИГРЫ» публикует рецензию на **The Longest Journey**. Совсем недавно вышел сиквел этой игры – **Dreamfall**, и было бы здорово, если бы ты сначала познакомился с оригиналом, а уже потом бежал в магазин за «добавкой».

Иван Гусев,
ведущий рубрики



■	ЖАНР ИГРЫ
	Adventure
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Empire Interactive
■	РАЗРАБОТЧИК
	Funcom
■	ОБЪЕМ
	4 CD
■	ДАТА ВЫХОДА:
	1999 год

THE LONGEST JOURNEY

СКАЗКА ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

2209 год. Машины летают по воздуху, а кислород вырабатывают искусственные растения. Восемнадцатилетняя художница Эйприл Райан живет в Приграничном Доме, пансионате для студентов, расположенном на окраине мегаполиса Ньюпорт. Она сбежала из дома, едва достигнув совершеннолетия, и поступила учиться в Академию искусств. Приближается важная выставка, надо сдавать картину, а вдохновение никак не приходит. Эйприл думает только о кошмарах, которые снятся ей по ночам. Она видит чудесную страну, где обитают драконы и говорящие деревья, и все так реально. Каждое утро девушка просыпается от собственного крика – ей кажется, будто она падает в пропасть.

ДВА МИРА

Самое страшное: сны прорываются в реальный мир. Как

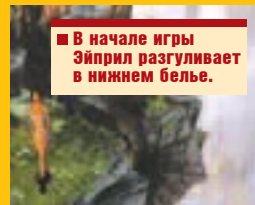
то вечером, сидя у телевизора, Эйприл и хозяйки пансионата на мгновение перенеслись в джунгли. Что это, коллективный психоз?! Девушка уже готовилась паковать вещи для переезда в психлечебницу, когда на горизонте появился загадочный старик Кортес. Он помог Эйприл попасть через портал в другую вселенную – ту самую, из снов. Местные жители объяснили: есть два параллельных мира, Старк и Аркадия. В первом царят наука и порядок, во втором – магия

и хаос. Порознь им хорошо, а вместе – плохо, и пока подерживается баланс между ними, «близнецы» в безопасности. Однако нашлись люди, решившие объединить Старк и Аркадию. Равновесие пошатнулось, обоим мирам угрожает смертельная опасность. И так уж получилось, что только Эйприл может спасти Старк и Аркадию от гибели. Девушка уверена, у нее ничего не получится, но, как самая настоящая фаталистка, послушно следует по пути,

ПРОБЛЕМА С ЭРОТИКОЙ

Сценарист и дизайнер игры **Рagnar Торнквист** (Ragnar Tornquist) на вопрос, чего не хватает в **The Longest Journey**, всегда отвечает с легкой грустью. «Конечно, эротика», – говорит он. Торнквист и в **Dreamfall** хотел добавить обнаженную натуру, да только какой издатель разрешит сделать это в наше консервативное время?

■ В начале игры Эйприл разгуливает в нижнем белье.



■ Этот сон снится Эйприл каждую ночь.



■ Дерево заговорило. Сюрприз, сюрприз!



■ Комната Эйприл в Приграничном Доме.



■ Зак в очередной раз пытается подкатить к Эйприл.

предначертанному ей судьбой. Она готова проникнуть в полицейский участок и выбить врагу глаз, победить колдуна, укравшего ветер, и спасти кротов от аркадийской Бабы Яги. В конце концов, чему быть, того не миновать.

ВЗРОСЛЫЕ ТЕМЫ

The Longest Journey – сказка для взрослых. Об этом свидетельствует не только присвоенный ей рейтинг (Mature), но и множество других деталей. Герои игры не стесняются говорить на взрослые темы. Так, хозяйки Приграничного Дома Фиона и Микки – лесбийская пара, и дамы не скрывают и не стыдятся своих отношений. Эмма, подруга Эйприл, все время спит «не с теми парнями». Девчонки вообще любят пообсуждать мужиков. Вкусы у них разные, но в одном мнении они сходятся: сосед Зак – «мешок с дерьмом». Неприязнь взаимна. Зак, мечтающий затащить Эйприл в койку, болезненно реагирует на отказы и регулярно кроет юную художнику трехэтажным матом.

В довершение ко всему, в *The Longest Journey* есть «обнаженка». Правда, весьма своеобразная. В одной из сцен у

вражеского солдата такой длинный... ххм-м-м... такие длинные гениталии, что он вынужден закидывать его... ххм-м-м... их на плечо, чтобы нормально передвигаться.

ПЕРЕРЫВ НА ПАЗЗЛЫ

Крамольное признание: мне в квесте **Funcom** мешали... паззлы. Они тормозили развитие истории. Ведь *The Longest Journey* – это практически интерактивный фильм. Представь, пришел ты в кино на триллер, а посередине сеанса в зале включают свет и говорят: давайте проанализируем улики и подумаем, где искать убийцу. Впрочем, разработчикам всегда приходится подстраиваться под жанр. В шутерах не знают меры с прыжками и слабо мотивированным насилием, в *The Longest Journey* «переборщили» по части паззлов, плохо связанных с сюжетом. Сами задачки вполне традиционны для квестов. В качестве примера можно вспомнить самый первый паззл из игры. Некогда могучее дерево

чахнет без воды – ручей, питающий его корни, сменил русло. У Эйприл Райан в инвентаре есть ветка в форме рогатки и изогнутая чешуйка дракона. Девушка объединяет эти предметы и получается желоб, по которому вода устремляется к дереву. В подобном духе выполнены и другие головоломки. Например, Эйприл нужно, чтобы полицейский ушел с поста. В разговоре с ним она выясняет: коп недавно пообедал, но не дождался десерта. Тогда коварная девица подсовывает ему конфетку, смоченную в керосине, и полицейский, так сказать, самоустранился. К сожалению, не во всех паззлах правит ее величество Логика. Некоторые из них решаются только методом научного тыка. Довольно сложно предположить, что если на кучу мусора надеть шляпу и рядом запустить заводную гориллу, выкрикивающую «Стоять! Руки вверх! Танцуй, как обезьяна!», то выбежавший на шум уборщик примет «мусорную» тень за бандита и

ЦИТАТЫ ИЗ XX ВЕКА



■ Гайбраш Трипвуд, герой *Monkey Island*.

Несмотря на то что действие *The Longest Journey* разворачивается в 2209 году, в игре ты услышишь множество цитат из XX века. Так, например, у Эйприл есть обезьянка по имени Гайбраш. Если запомнил, так звали главного героя квест-серии *Monkey Island*. Паззл с надувной уткой позаимствован из другой приключенческой игры *LucasArts – Grim Fandango*. Отсылка к фильмам еще больше – в XXIII веке, оказывается, помнят и «волшебника страны Оз», и «Звездные войны», и «Секретные материалы», и даже «Зловещих мертвецов».

Каждое утро девушка просыпается от собственного крика – ей кажется, будто она падает в пропасть



■ Гол로그램 дракона сделала Эмма, подруга Эйприл.



■ Шар в канале называется «Звездой смерти». Намек ясен?

■ По вечерам Эйприл подрабатывает официанткой.



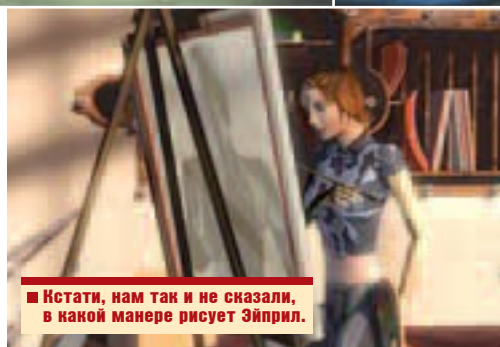
■ А вот метро за 200 лет почти не изменилось.



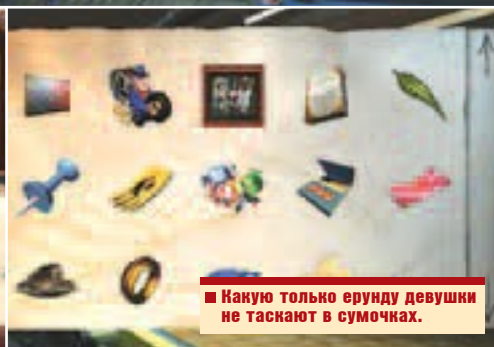
СУХИЕ ФРАЗЫ с обложки

Хочешь знать список фиц, перечисленных на обложке **The Longest Journey**? Пожалуйста! Ключевыми моментами, на которые обращали внимание геймеров, были: 150 локаций, удобный интерфейс, пререндеренные фоны, трехмерные модели персонажей, 20 минут качественной компьютерной анимации, а также полностью озвученные диалоги.

■ Ищи рекламу на другой стороне коробки с игрой.



■ Кстати, нам так и не сказали, в какой манере рисует Эйприл.



■ Какую только ерунду девушки не таскают в сумочках.

примется отплясывать. Хотя... в целом, задумка интересная и, главное, смешная.

КРУТО, ЗАСРАНЕЦ

Передать величие The Longest Journey в нескольких абзацах текста невозможно. Разработчики сумели не только нарисовать и оживить два удивительных мира, а также хорошенько закрутить интригу, но и создали несколько десятков интереснейших персонажей. Достаточно вспом-

нить Ворона, верного спутника Эйприл в ее самом длинном путешествии. Художница вызволила говорящую птицу из сундука моряка с Аркадии, где та провела 20 лет. Думаешь, Ворон бесконечно благодарен Эйприл за это? Ничуть. «Говорун» обидчив и хамоват и к тому же очень высокого мнения о своей персоне. Однако заносчивость не мешает мудрой птице давать Райан ценные советы.

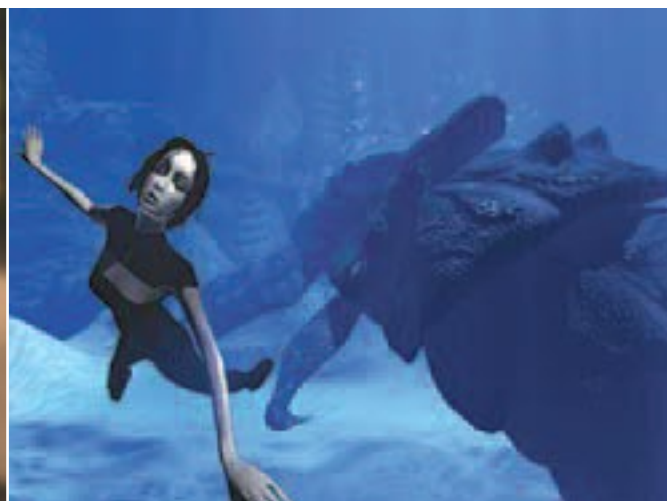
В The Longest Journey, в прин-

ципе, нет слабо проработанных персонажей. Взять, к примеру, саму Эйприл. Ей восемнадцать лет и она ведет себя соответствующе. Пусть все кругом твердят о ее избранности, из лексикона девушки не пропадут словечки «круто» и «засранец». Потому как высоким слогом в ее возрасте не говорят, а, если и говорят, то только в плохих играх, к которым The Longest Journey не относится. Я уже как-то писал о том, что подлинное мастерство игродела заключается в создании вселенной с собственными законами и правдивой внутренней логикой. Ребята из Funcom свой «зачет» получили.

Есть два параллельных мира, Старк и Аркадия. В первом царят наука и порядок, во втором – магия и хаос



■ Любимая игрушка Эйприл выглядит... пугающе.



ПОДАРОК ИЗ НОРВЕГИИ

ХОЧЕШЬ ЧТО-ТО СДЕЛАТЬ ХОРОШО – СДЕЛАЙ ЭТО НА СВОИ ДЕНЬГИ

The Longest Journey – последняя великая авантюра XX века – пришла откуда не ждали. До 1999 года мало кто знал о существовании небольшой норвежской компании Funcom. А потом... потом скандинавы явили миру практически идеальный квест.



НЕЗАВИСИМОСТЬ

Funcom полностью финансировала разработку **The Longest Journey** и, наверное, именно поэтому игра удалась. В конце 90-х издатели весьма неохотно выделяли деньги на квесты. А если и раскошеливались, потом пытались контролировать каждый потраченный цент и, не стесняясь, лезли в творческий процесс: «Это уберите – казуал не поймет, а вот здесь добавьте киберпанка, он сейчас в моде». Если бы над командой Funcom довлел солидный издатель, фиг бы мы получили взрослую авантюру. Без сомнения, в погоне за мягким рейтингом из

игры бы выбросили и разговоры о сексе, и грубый язык, и другие спорные моменты. К счастью, этого не случилось. Студия регулярно выпускала простенькие онлайн-игры и они пользовались стабильным спросом. Вырученные деньги шли на создание **The Longest Journey** и многопользовательской онлайн-игры **Anarchy Online**.

СДЕЛАНО В НОРВЕГИИ

Изначально предполагалось, что **The Longest Journey** выйдет только на территории Скандинавии. Funcom тщательно готовилась к норвежскому релизу. К озвучке персонажей привлекли известных актеров, а часть саундтрека записали с Государственным симфоническим оркестром. Никто не знает, сколько денег было потрачено на одну из самых дорогих авантур. Разработка **The Longest Journey** длилась больше трех лет, и руководство Funcom, довольное промежуточными результатами, решило пустить Эйприл Райан за пределы Скандинавии. На протяжении всего 2000 года игра выходила в разных странах мира. Позже всего «Самое долгое путешествие» добралось до США – никто из крупных издателей не хотел связываться с авантурой. И напрасно – за год **The Longest Journey** разошлась солидным тиражом в

250 тысяч экземпляров, а большинство игровых изданий и авторитетных сайтов присудили ей заслуженную победу в номинации «Квест года».

ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ

Продюсер, главный дизайнер и сценарист **The Longest Journey** **Рагнар Торнквист** (Ragnar Tornquist) с детства хотел снимать фильмы. Он вырос в Норвегии, но в 20 лет перебрался в Америку и поступил в Университет Нью-Йорка, где планировал обучиться режиссуре. Там парень увлекся компьютерной анимацией, а через нее познакомился с видеоиграми. Не удивительно, что, вернувшись в Осло, Рагнар поступил на работу в студию **Funcom**. Торнквист – фанат работы, но не зануда, и, рассказывая, как он получил свой пост в Funcom, обычно говорит, что «спал с правильными людьми». А на вопрос, почему **The Longest Journey** стала квестом года, отвечает: «Она просто крута, вот и все». Чем занят Торнквист сегодня? Он по-прежнему работает в Funcom, участвует в создании всех игр студии и даже написал роман по мотивам **Anarchy Online**. Но самое главное – Рагнар не раз заявлял, что **The Longest Journey** – это трилогия. Так что продолжение следует!

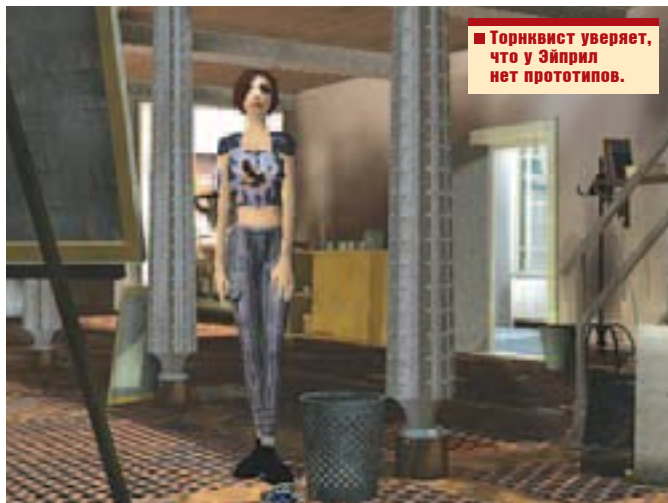
ЭЙПРИЛ ПРОТИВ ЛАРЫ

Германский издатель **Egmont Interactive** решил сопроводить релиз игры промо-акциями с участием какой-нибудь известной модели. В конкурсе на роль Эйприл Райан победила 23-летняя студентка **Катя Купманн** (Katja Koormann). Девушка плохо представляла себе, кто ее героиня, и в телешоу постоянно говорила всякие глупости. В довершение ко всему, Эйприл (то есть Катя) перепела старенькую песню **Depeche Mode** –

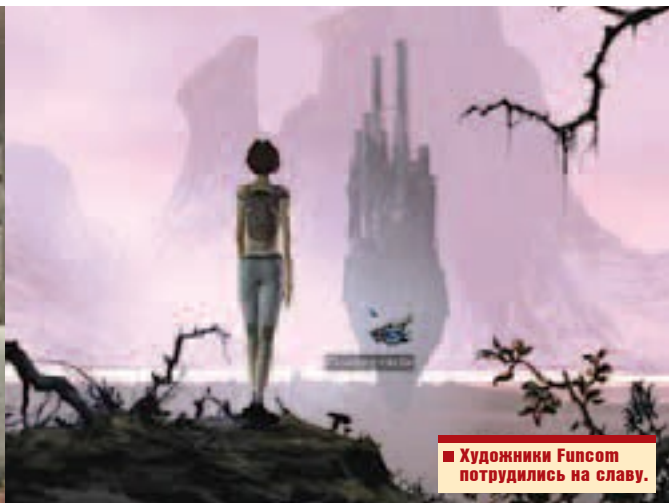


■ Depeche Mode: «Кто такая Катя Купманн?!»

Get the Balance Right, но радио отказались ставить ее в эфир.



■ Торнквист уверяет, что у Эйприл нет прототипов.



■ Художники Funcom потрудились на славу.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

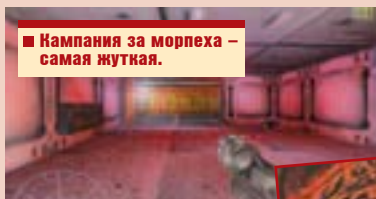
КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В ИЮНЕ

Aliens versus Predator

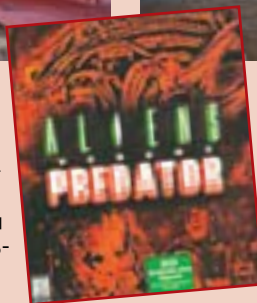
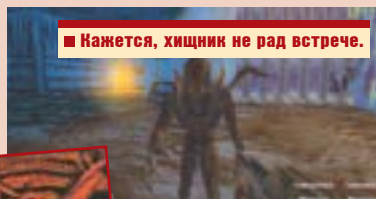
Жанр:	First-Person Shooter
Издатель:	Fox Interactive
Разработчик:	Rebellion
Объем:	1 CD
Дата выхода:	июнь 1999 года

Идея скрестить «Чужих» и «Хищника», на первый взгляд, относится к разряду безумных, однако в условиях жанра шутер она работает, и еще как! **Aliens versus Predator** справедливо считается одним из лучших FPS 1999 года. Три однопользовательских кампании никак не связаны друг с другом. В первой ты играешь за Чужих, во второй – за морского пехотинца, ну а в третьей, соответственно, за

■ Кампания за морпеха – самая жуткая.



■ Кажется, хищник не рад встрече.



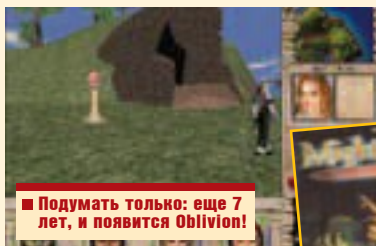
Хищника. Чтобы показать особенности геймплея всех кампаний, **Fox Interactive** выпустила три демо-версии игры. Впрочем, если ты смотрел фильмы, то знаком с сильными сторонами «бойцов». Чужие невероятно быстры, передвигаются не только по полу, но и по стенам и умеют подлечивать себя. Морской

пехотинец знатно вооружен – тех, кого не взял автомат, добьет огнем. У Хищника тоже разнообразный арсенал, к тому же он силен, умеет становиться невидимым, при этом сам видит всех изда- лека. Особенно интересно участвовать в разборках трех враждующих сторон в мультиплеере.

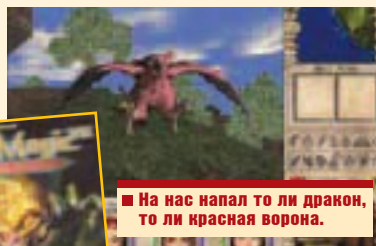
Might and Magic VII: For Blood and Honor

Жанр:	RPG
Издатель:	3DO
Разработчик:	New World Computing
Объем:	1 CD
Дата выхода:	июнь 1999 года

Might and Magic VII: For Blood and Honor – седьмая часть знаменитого ролевого сериала – не очень-то отличалась от предшественницы. Игра была сделана на том же движке, что и **Might and Magic VI**, и переняла даже набор звуковых эффектов. Однако поклонники RPG не стали к этому придирались. Что же предложила Might and Magic VII? В принципе, ничего необычно-



■ Подумать только: еще 7 лет, и появится Oblivion!



■ На нас напал то ли дракон, то ли красная ворона.

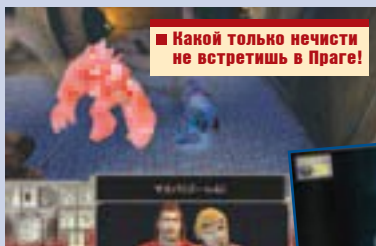
го: собрать партию из четырех персонажей (воин, вор, лучник, маг), побродить по Эратии, отстроить замок, управлять подвластной территорией и так, между делом, решить судьбу мира – жить ли ему или сгинуть навеки. Выбор зависит от того, помогала ли твоя команда слабым

или же промышляла грабежом и убийствами. В Might and Magic VII есть забавный квест: освободить женщину из плена Уильяма Сетага. Если прочитать фамилию Setag наоборот, получится Гейтс. И чем разработчикам не угодил глава **Microsoft**?

Vampire: The Masquerade – Redemption

Жанр:	RPG/Action
Издатель:	Activision
Разработчик:	Nihilistic Software
Объем:	1 CD
Дата выхода:	июнь 2000 года

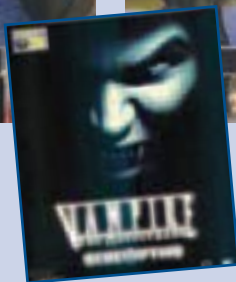
Главгерой **Vampire: The Masquerade – Redemption**, французский крестоносец Кристоф Ромуалд, по просьбе жителей Праги отправился в рудники сражаться с нечистью. Операция провалилась – рыцарь сам стал вампиром. Так начинается его Крестовый поход против могущественного повелителя «кровососов». Первая половина игры происходит в средневековой Праге и Вене, а



■ Какой только нечисти не встретишь в Праге!



■ Ромуалд намерен «пустить кровь» повелителю вампиров.



вторая – в современных Лондоне и Нью-Йорке. Redemption сделана по мотивам популярной настольной ролевки **Vampire: The Masquerade**. Однако разработка **Nihilistic Software** не стала хитом, несмотря на первоклассную графику и интересную историю. Увы, у игры хватает проблем и

с дизайном уровней, и, что самое досадное, с боевкой – больно уж она однообразна. Любопытная деталь: на скриншотах, использованных для рекламы Redemption, вампиры не отражались в зеркалах. Однако в самой игре такого эффекта нет. Обманули!

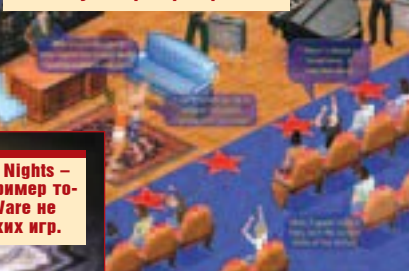
НЕУДАЧНЫЙ ВЫБОР КРИТИКОВ

5 ЛЕТ НАЗАД

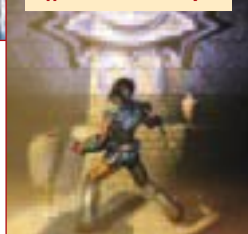


■ Majestic напугал американских обывателей.

■ Коллективная симс-терапия не получила распространения.



■ Neverwinter Nights – еще один пример того, что BioWare не делает плохих игр.



Спустя месяц после проведения **E3**, самой популярной выставки достижений игровой индустрии, стали известны победители **Game Critics Awards**.

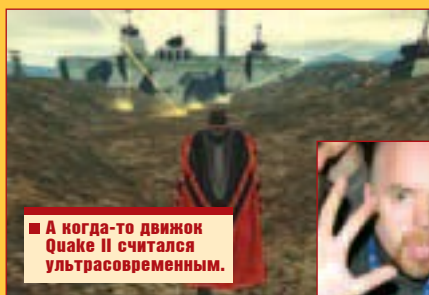
Этой наградой от редакторов ведущих игровых журналов и сайтов отмечаются самые значимые проекты, показанные на E3. Любопытно, но профессионалы частенько ошибаются и отдают предпочтение играм, которых в будущем ждет коммерческий провал и быстрое забвение.

Лучшей оригинальной игрой была названа **Majestic** от студии **Anim-X**. Этот триллер стирал грани между реальностью и вымыслом. Геймеру даже звонили домой, чтобы сообщить ценную для продвижения по сюжету информацию, посылали факсы и электронные письма. Издательство **Electronic Arts** потратило на **Majestic** миллионы, и все впустую.

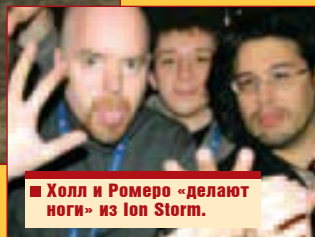
Геймерам не понравилось играть «по-настоящему». После трагических событий 11 сентября проект на время приостановили, а потом прикрыли совсем.

Лучшим симулятором критики посчитали **The Sims Online**. Несмотря на симс-истерию, продолжающуюся по сей день, онлайн-проекту не удалось завоевать народную любовь. Лучшей компьютерной игрой и самой-самой MMORPG, показанной на E3, журналисты объявили **Star Wars Galaxies**. Однако SWG так и не стала откровением среди себе подобных. Сегодня бродят упорные слухи, что игра доживает последние дни. И вот только с лучшей RPG и лучшей стратегией критики не ошиблись. Они выбрали блистательные **Neverwinter Nights** и **Age of Mythology**. Спустя время геймеры проголосовали за эти проекты своими деньгами.

ANACHRONOX ИЛИ АНАХРОНИЗМ?



■ А когда-то движок Quake II считался ультрасовременным.



■ Холл и Ромеро «делают ноги» из Ion Storm.

В конце июня 2001 года издательство **Eidos Interactive** наконец-то выпустило в свет **Anachronox**. Ролевой «долгострой», над которым **Том Холл** (Tom Hall) и студия **Ion Storm Dallas** работали почти четыре года, был очень позитивно встречен критиками, однако разошелся мизерным тиражом. Яркая, оригинальная и смешная игра, по сути являющаяся пародией на жанр «киберпанк», не соответствовала

требованиям времени. В первую очередь, геймеров отпугнул внешний вид **Anachronox**. Что неудивительно – движок **Quake II** в 2001 году считался анахронизмом.

Несмотря на провал игры, **Том Холл** рвался делать сиквел, ведь история **Anachronox** оборвана буквально на полуслове. Издатель сказал ему решительное «нет». В июле Холл, а также его друг и коллега **Джон Ро-**

меро (John Romero) покинули **Ion Storm Dallas**. Спустя несколько дней студия прекратила свое существование. Впрочем, это не стало ни для кого сюрпризом – слухи о закрытии **Ion Storm Dallas** ходили с тех самых пор, как Ромеро выпустил провальный и почти неиграбельный шутер **Daikatana**.

10 ЛЕТ НАЗАД



■ Источник вдохновения Райта.

ЛЮБИМОЕ ЯЙЦО

Летом 1996 года мир познакомился с тамагочи. Название забавной игрушки произошло от японского слова **tamago** – яйцо и слога **chi**, передающего чувство близости и заботы. «Друга-яйцо» придумала компания **Bandai**. Буквально за несколько месяцев мир охватила тамагочи-мания. Создатель **The Sims Уилл Райт** (Will Wright) как-то обмолвился, что тамагочи помогли сформироваться идее его игры о человечках и их физических и социальных потребностях. Ну, ты же помнишь все эти попискивания: «Накорми меня!» и «Поиграй со мной!»



■ Мейер тоже любит играть.

МЕЙЕР И КОМПАНИЯ

В июне 1996 года распахнула двери студия **Firaxis Games**. Отцами-основателями компании стали **Сид Мейер** (Sid Meier) и **Джефф Бриггс** (Jeff Briggs), незадолго до этого покинувшие издательство **MicroProse**. **Firaxis** расположена в американском городке Хант Вaley. Студия не нуждается в представлении, достаточно только назвать ее ключевые игры: **Alpha Centauri**, **Gettysburg**, **Pirates**, **SimGolf** и, конечно же, **Civilization III** и **IV**. В ноябре прошлого года компания была куплена издательством **Take-Two Interactive** за 26.7 миллионов долларов.

О НАБОЛЕВШЕМ



ПОЧТАЛЬОН ПЕЧКИН - ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ РУССКОЙ ВЕРСИИ POSTAL 3

И снова привет! Спасибо за письма, в которых ты даешь свою оценку новому дизайну рубрики. Судя по большинству отзывов, обновленная «Почта» пришлась читателям по вкусу. Многие спрашивают, по каким критериям мы выбираем письма номера? Отвечу кратко – необходимо сделать так, чтобы в тот самый момент, когда я пишу «Почту» именно твое послание показалось мне самым-самым. Как этого добиться? А вот это уже другой вопрос, дай месяц на размышление...



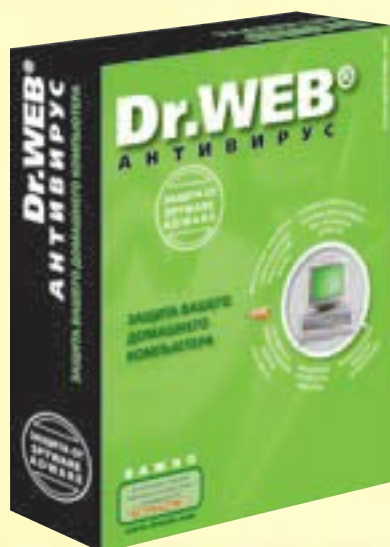
ПИСЬМО

НОМЕРА

Привет, премного уважаемая, глубоко почитаемая и вообще самая-самая редакция! Мы тут с пацанами долго думали, о чем же написать. Обсуждали где-то неделю, не меньше. Спрашивали бабушек, дедушек, мам, пап, братьев и сестер – все без толку, никто не мог придумать ничего оригинальнее «Куда же делись наклейки?» или «Почему у вас в журнале такие отстойные постеры?». Собак и кошек даже спрашивали.

Но те тоже пургу какую-то несли. Мы с пацанами сразу смекнули, что такими вопросами ваше доверие не завоевать. Короче, как я уже писал, голову мы ломали аж семь дней. В итоге все-таки сломали и решили спросить, что называется, в лоб – почему половина вашего диска не работает? Йоу-мэн

Йоу, браза! Что и сказать, такой вопрос получаю впервые. Поначалу я даже не знал, как на него ответить. Но тут на помощь верхом на вороном коне прискакал наш арт-директор Евгений Сныткин, гордо поднял забрало шлема и со свойственной ему прямоотой заметил, что едва ли какой привод сможет прочесть только половинку DVD-диска. Как видишь, аргумент железный, с Женей не поспоришь. Все, что мне остается сделать, так это посоветовать тебе больше никогда не разламывать наши DVD на половинки. И еще, не пытайся проверить, будут ли работать четвёртинки дисков. Чует мое сердце, привод не выдержит такого испытания... Зато он с радостью «проглотит» диск с антивирусом **Dr. Web**; коробку мы тебе уже послали.



Объясните, почему российские игровые издательства (ну, там всякие «1С», «Акелла», «Новый Диск» и т.д.) не выпускают игры в DVD-Box'ax?

JoyRide из П.З.

Если не против, я сначала поздороваюсь. Надеюсь, что «П.З.» – это не камера предварительного заключения, а какой-нибудь милый городок. Что касается вопроса, то ты совершенно неправ! Сегодня в магазинах столько DVD Box'ов с играми, что полка в доме не хватит. Многим это, между прочим, не нравится, ведь диск в подобной упаковке стоит на порядок дороже привычного джевелла. Впрочем, у геймеров почти всегда есть выбор: покупать за 500–700 рублей красивый DVD-Box или ограничиться непрезентабельным, но очень удобным джевелом за 150–300 рублей.

О НАБОЛЕВШЕМ

Здравствуй, теряющая уважение редакция журнала о компьютерных играх, становящегося не самым правильным. Граждане, так дальше жить нельзя! Праздники уже ой как далеко позади, а вы все ерундой страдаете. Описание DVD контента не соответствует содержанию диска, на каждой странице вагон и маленькая тележка грамматических ошибок, а некоторые новости, судя по всему, тупо скопированы из интернета без какой-либо проверки орфографии! А реклама? С каждым номером ее все больше и больше! А постеры? Да на них вообще без слез не взглянешь! Вот, наконец, дождался плаката с **NFS: Most Wanted**. Остальные летят в мусорное ведро один за другим! Самый правильный журнал начал падать в глазах читателя... (Это предложение вызвало в стане редакции оживленные споры. Мы долго обсуждали, каким же местом может упасть самый правильный журнал в глазах читателя, чтобы ему (журналу, а не читателю) было больнее всего. Пришли к выводу, что исключительно корешком, ведь он у издания вроде позвоночника - прим. ред.) Апрельский номер добил меня окончательно. Может, это такая шутка первоапрельская, а может - нет: в рубрике «Обрати внимание», в материале о **Flatout 2** кто-то обещал превью и демку на диске. Ну и где?! Оба DVD'ника облазил, нету! Если это юмор у вас такой, то шутка явно не удалась. Я вам вот что скажу: если не можете качественно обрабатывать большой объем информации, лучше и не пытайтесь!

Все еще с уважением, Сергей

Трям, набирающий уважение читатель журнала о компьютерных играх, становящегося – по версии набирающего уважение читателя, конечно, – не самым правильным! Ты не поверишь, но, когда я пишу эти строки, на улице вовсю отмечают Первомай, поэтому фраза «праздники ой как далеко позади» кажется мне чуток абсурдной. Впрочем, отвлечемся от реальности, а то ведь так дальше жить действительно нельзя! Про рекламу, новости и постеры я писал уже 125 раз, поэтому делать это еще раз не буду. Что же касается «описание DVD контента не соответствует содержанию диска», то тут мы как бы даже и согласны! Подобным казусам есть два объяснения. Первое, как ни странно, зовут Семен «повелитель всех DVD мира» Чириков. Он – обычный homo sapiens (две руки, две ноги, а посередине хвост... ой, я имел в виду, голова у него сверху), живущий по принципу «Не ошибается тот, кто ничего не делает!». Ученые подсчитали, что в среднем Семен совершает оплошность на 574.85174% чаще обычного человека с улицы. Впрочем, разве эти очкарики в своих лабораториях могут что-то толковое сказать? Нет, конечно! Вот и Семен мне говорит, что лгут они все... Клеветают и не краснеют! В чем же вторая причина, наверняка спросишь ты? В особенности производственного процесса, ничтоже сумняшеся отвечу я. Закавыка в том, что мастер-диски отсылаются на завод через неделю после того, как спящие своим прекрасным дизайном страницы журнала отправляются в финскую типографию! За семь дней, разделяющих сдачи DVD и самих «РС ИГР», может произойти что угодно: цунами, ураган, всемирное потепление, нашествие сумасшедших обезьян или – страшно себе вообразить – выход демо-версии **STALKER**. Я по жизни реалист, но давай все же представим, что последнее действительно произошло. Как поступить нашим дисковикам во главе с «повелителем всех DVD мира»? Вариант первый – оставить демку «за бортом», лишив сотню тысяч сам знаешь кого сам знаешь чего. Вариант второй – засунуть-таки файл на диск, предварительно выкинув с него то, что наименее интересно. Зачем? Естественно, чтобы освободить место – демки сейчас такие «тяжелые» появляются, что им порой и гигабайта мало. Вот и получается, что некоторые анонсируемые в журнале дополнения, видео или еще что автоматически переносятся на следующий номер.

Если ты, Сергей, не возражаешь, мы тут еще попытаемся несколько раз «обработать большой объем информации», а то начальство очень просит. До встречи, друг!

У меня созрел один очень серьезный вопрос

Здравствуй, теряющая уважение редакция журнала о компьютерных играх, становящегося не самым правильным

Если не против, я сперва поздороваюсь

Здравствуй, редакция правильного журнала. У меня созрел один очень серьезный вопрос. В вашем издании много разных конкурсов и акций, в которых разыгрываются суперские призы. Если я что-нибудь выиграю, придется ли мне платить какой-нибудь процент государству? Ежели да, то сколько?

Вечно ваш Luxus Webber

Привет, премного уважаемая, глубоко почитаемая и вообще самая-самая редакция

Привет, Luxus! Начнем с того, что тебе придется отстегнуть нам нехилый процент, дабы только выиграть в конкурсе. Сам понимаешь, не ты один хочешь заграбастать новенький компьютер и современную видеокарту – таких читателей сотни! Вот мы и подумали, а почему бы не устраивать среди желающих аукцион? Кто больше предложит, тому и приз. Предлагают, скажу тебе, немало, частенько куда больше, чем стоит подарок. Оно, впрочем, и понятно, ведь только дурак не захочет засветиться на страницах правильного журнала. Надеюсь, ты уже начал откладывать денежку на конкурс, а также смекнул, что я немножко шучу. Хотя, какой там немножко, разыгрываю по полной!

Естественно, никаких процентов ни государству, ни нам платить не придется. Если пове- зет, и ты действительно выиграешь в конкурсе, приз получишь бесплатно.

О НАБОЛЕВШЕМ

Здравствуйте, глубоко (напрашивает-ся вопрос, как глубоко? - прим. ред.) уважаемая редакция журнала «PC ИГРЫ». Почему в последние годы выходит много «бездушных» и «пустых» игр? Разработчики гонятся только за графикой, но не за идеей! Их больше заботит, сколько будет полигонов вон в той модельке, чем то, насколько проект будет интересен геймерам. Взять тот же **FEAR** - чистой воды пустышка. Рецепт успеха этой игры прост, как дважды два. Разработчики просто взяли мощный движок, добавили slo-mo и другие эффекты, замешали туда девочку из фильма «Звонок» и «залили» все это стрельбой и десятком карт, которые сложно отличить друг от друга. Над концовкой долго думать не хотели, поэтому придумали ядерный взрыв и точка. Разве это интересно? Я могу привести еще сотню примеров! А хороших игр, создатели которых ставили не только на графику, но и на идею, можно пересчитать по пальцам двух человеческих рук. **Fahrenheit**, **Fable: The Lost Chapters**, **Max Payne**, **The Elder Scrolls III: Morrowind** и **TES IV: Oblivion** - вот они, интересные проекты с душой. Фу... Вроде пожаловался. Теперь вопрос. У меня есть отличный сценарий к игре. Он ни на что не похож!

Это абсолютно новый мир, который живет сам по себе! Куда мне лучше обратиться? Что вы можете мне посоветовать? Спасибо за внимание.

Ваш читатель **Morgan Radrigas**

Привет, Морган!

Вот ты сетуешь на то, что нынче, куда ни плюнь, везде игры без души. А я тебе больше скажу, сейчас на планете вообще с душой напряженка. Миром правят деньги. Разные, конечно: доллары, фунты стерлингов, юани и, хочется надеяться, даже рубли. Но суть от этого не меняется. Вот представь себя на месте издателя. Скажем, руководителя **Electronic Arts**. К тебе пришли две команды разработчиков. Одна предлагает очередной фантастический шутер от первого лица с лучшей на сегодняшний день графикой, но заурядным геймплеем. Короче говоря, однозначный хит! Что ждет этот проект? Обложки игровых журналов, миллионы проданных копий и миллионы же долларов прибыли! Вторая братия притащила на винчестере альфа-версию потрясающей адвенчуры, куда более захватывающей, чем тот же **Fahrenheit**. Но, вот ведь беда, визуальный ряд у игрушки хромает на обе ноги. Купят ли ее рядовые геймеры,

польстятся ли на фразы типа «новое слово в жанре» и «такого вы еще не видели»? Скорее всего, поставят диск обратно на полку, заведя страшные скриншоты. Так какому проекту ты, как владелец крупного бизнеса, отдашь предпочтение? Думаю, ответ очевиден. Издательство **Atari**, вон, не сделало нужных выводов в свое время и теперь по дешевке продает свои проекты, лишь бы только его не признали банкротом.

Так уж устроена индустрия, что красивые или хорошо раскрученные игры частенько приносят в десятки раз больше прибыли, чем гениальные творения. Причина тривиальна - основная масса геймеров сегодня неспособна отличить качественный проект от подделки. В особенности, если последняя щеголяет очаровательной графикой. Теперь насчет сценария. Не считй за обиду, но людям, которые видят «абсолютно новый мир, живущий сам по себе», частенько советуют обратиться в психушку. Но есть и альтернатива дому с мягкими стенами. Попробуй обратиться в одно из игровых издательств или напрямую к разработчикам. Возможно, им твоя вселенная приглянется, и они пригласят тебя в свою камеру... т.е. команду.

Почему в последние годы выходит много «бездушных» и «пустых» игр?

Здравствуйте, редакция журнала «PC ИГРЫ». Хочу обсудить с вами игру **BloodRayne 2**, а точнее ее главную героиню. В процессе прохождения я задумался вот над чем. Когда девица убивает очередного врага, из него литрами льется кровь. Естественно, что часть попадает на саму Рэйн. Но как она моется, если вода для нее губительна? Обтирается спиртом? Но ведь в спирте тоже есть H₂O. И вообще получается, что за всю жизнь Рэйн ни разу не приняла душ. Надеюсь, она хоть дезодорантом пользуется. P.S. Только, пожалуйста, не издевайтесь над моим письмом. А то, небось, ответите что-нибудь вроде «Давайте пошлем ему два ящика мыла».

С уважением, a120490



Привет, о таинственный незнакомец, скрывающийся под ником a120490. Издеваться над твоим письмом мы, естественно, не станем. Сам подумай, какой нам с этого толк? К тому же, мы пока собрали только один ящик мыла. На второй денег не хватило.

Что касается Рэйн, то я готов все тебе объяснить. Вот ты думаешь, что в **BloodRayne 2** главная героиня сама решила истребить полчища вампиров? Бред! Это кровопийцы ополчились против рыжеволосой девицы, ведь от той воняет не меньше, чем от бомжа в московском метро. Как с такой рядом жить? Они ей и сказку про Мойдодыра читали, и помыться предлагали, и даже сауну обещали оплатить. Но мамзель наотрез отказалась. Тогда вампирчики решили просто уколошить пышногрудую грязнулю.

Вот такая грустная, я бы даже сказал гнусная история. Получается, что играешь ты вовсе не за положительного персонажа, как думал раньше. Неожиданно, правда?

Ваш журнал действительно хорош

О НАБОЛЕВШЕМ

Уважаемая редакция журнала «РС ИГРЫ»! Пишем вам из Беларуси, а точнее из Новополоца. Хотим рассказать о вопиющей несправедливости, из-за которой страдаем ежедневно! Мы уже устали ото лжи. Мы больше не можем терпеть – низкая квалификация наших пиратов просто удручает! Недавно приобрели DVD-диск под названием «Домашняя коллекция: Мир гонок». При автозапуске обнаружилось полнейшее несоответствие представленных на диске игр тому, что написано на обложке! Пожалуйста, пришлите в Беларусь ваших пиратов для повышения квалификации наших.

Заранее спасибо, avetrash и его друзья

Привет, горячие белорусские парни! Самолет с нашими пиратами уже вылетел к вам в Новополоц. Вы там, пожалуйста, их накормите, напоите, жилье предоставьте. Пускай годик-другой у вас поторчат, местных пиратов уму-разуму научат. Впрочем, чего мелочиться, забирайте «одноглазых» себе навсегда. У нас этого «добра» – всем странам мира хватит.



Здорово, редакция «РС ИГР»! Ваш журнал действительно хорош, кроме одной вещи – обложки. Долго я думал, сделаете ли вы обложку наподобие той, что есть у «тут было название конкурирующего издания», но нет, вы лепите на front side всякую дребедень. Думаете ли вы исправляться? И еще, почему авторам писем номера вы дарите захудалые подарки? Дарили бы лучше крутые видюхи.

С уважением, GURU

Привет, Гуру! Думаем ли мы исправляться? Еще как! Днями и ночами только и думаем о том, как бы поскорей исправиться! Вот только есть одна проблемка. Чтобы исправиться, нужно сначала понять, что и где нужно исправлять, потому что определения типа «всякая дребедень» никакой ясности в себе не несут. Ты, пожалуйста, свяжись с нашим арт-директором (адрес его электронной почты можно найти на первых страницах журнала) и внятно объясни ему, что и где сделано не так. Думаю, в ответ он обязательно расскажет, что о тебе думает.

А вот насчет письма номера ничего не отвечаю, так как его автором ты не стал. Уж, прости, такова жизнь.

На письма отвечал Даниил Леви



САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

www.forum.gameland.ru

СПРАШИВАЕТ BOBBY

Ваш журнал неожиданно подорожал. Почему?

ОТВЕЧАЕТ А. ЛАРИЧКИН

О том, почему выросла цена на журнал, можно прочесть в Editorial'е этого номера.

СПРАШИВАЕТ ARTEMINEM

В телесериале «Солдаты 6» на глаза попался постер из вашего журнала? Это реклама такая?

ОТВЕЧАЕТ Д. ЛЕВИ

Нет, мы тут, как говорится, не при делах. Хотя подобная «скрытая реклама» нам очень нравится.

СПРАШИВАЕТ ADVOCAT

Когда же вы подведете итоги музыкального конкурса по **Postal 3**?

ОТВЕЧАЕТ Д. ЛЕВИ

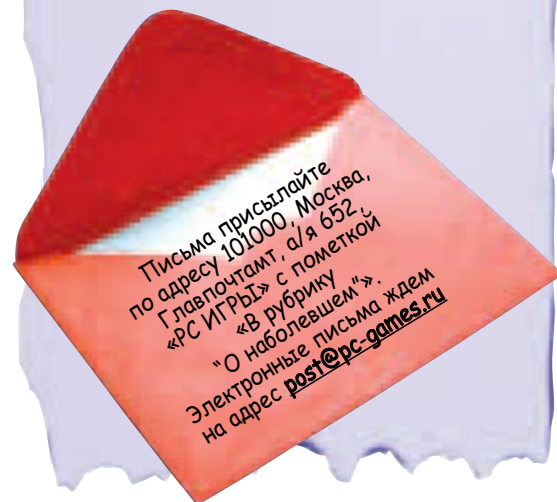
В 7-ом или 8-ом номере.

СПРАШИВАЕТ GRIK

В прошлом номере не нашел ответов на кроссворд из №3. Где они?

ОТВЕЧАЕТ Д. ЛЕВИ

Забыли опубликовать. Исправляемся – и в этом номере печатаем ответы из кроссвордов третьего и четвертого номеров.



Есть вопрос, но ты не знаешь, кому его задать? Смело пиши нам на электронную почту ask@pc-games.ru или в редакцию по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, журнал «РС ИГРЫ» с пометкой «Спроси «РС ИГРЫ»». В каждом номере мы будем отвечать на самые интересные вопросы читателей!



СПРОСИ «РС ИГРЫ»

? Будет ли *Half-Life: Episode One* распространяться на CD/DVD или только через систему онлайн-дистрибуции Steam?

Георгий Ф.

! Правами на российскую дистрибуцию *Half-Life 2* и дополнений к ней владеет компания «Бука». Официальный сайт компании (www.buka.ru) уже содержит краткое описание аддона *Half-Life 2: Episode One*, который появится в России и странах СНГ в двух вариантах: на четырех CD и на одном DVD. Оригинальной *Half-Life 2* для запуска игры не потребуется! Кроме самого «эпизода» в обе комплектации войдут *Half-Life 2 Deathmatch* и *Half-Life Deathmatch: Source*. Русскоязычная адаптация *Episode One* появится в отечественных магазинах уже в июне, одновременно с западной премьерой.

? Зачем нужен раздел «Дневники разработчиков», ведь в журнале и так полно рекламы?

Сергей Маленок

! Давайте раз и навсегда договоримся: «Дневники разработчиков» не являются рекламой, о чем, кстати, мы предупреждаем все студии, «допущенные» в рубрику. Более того, уличив материал в «гнусном пиаре», редакция безжалостно его отбраковывает. Цель «Дневников» – познакомить читателя с разработкой игры – трудным и очень интересным процессом. Ведь далеко не все представляют себе, что такое «графический движок», откуда берутся карты и как «рождаются» персонажи. Узнать обо всем этом можно от самих разработчиков на страницах нашего журнала.

? Вы все время пишете «персонажам не хватает полигонов», «использованы шейдеры второго уровня»... А что такое полигоны и шейдеры?

Никита Путивцев

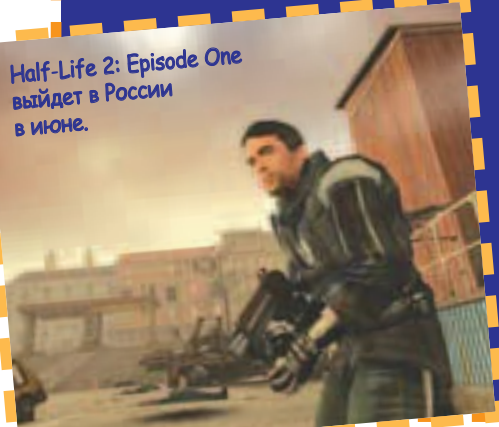
! Любое 3D-изображение строится из полигонов, научно именуемых примитивами. Название совершенно беззлобно и дано потому, что имеющий треугольную форму полигон является базовым, то есть самым примитивным объектом в трехмерном пространстве. Каждый пистолет, танк и коварный пришелец в игре



Как видишь, полигонов в этом объекте маловато.

состоит из множества крохотных треугольников. От их количества зависит детализация предмета. Сэкономят разработчики на полигонах, и кисти рук героев превращаются в уродливые «варежки» с оттопыренным большим пальцем. А не покусаясь, так даже запонку на манжете разглядеть сможешь. Однако не все так просто. Чем больше треугольников в кадре, тем сложнее компьютеру их обрабатывать, поэтому на слабой системе игра начинает тормозить. Вершинные и пиксельные шейдеры – это подпрограммы (функции, выражаясь математически). Первые оперируют с данными о вершинах полигонов, отображая великолепные клубящиеся облака, правдоподобный туман, зеркальные отражения, рябь на воде. Они же, как правило, отвечают за ли-

Half-Life 2: Episode One выйдет в России в июне.



О НАБОЛЕВШЕМ

цевую анимацию персонажей. Вторые работают с пикселями, затеняя их таким образом, что та или иная поверхность в игре приобретает фотографическое сходство с реальным материалом (средой). Вода становится похожей на воду, доска на доску и так далее.

? Стоит ли покупать 64-битный процессор для игр?

Слава М.

! Чтобы ответить на этот вопрос, необходимо разобраться, чем отличаются две технологии. «Обычные» 32-битные процессоры способны работать с числами только до двух миллиардов, а 64-битные, соответственно, «потянут» и более сложные комбинации. Достоинство новинки оценят в первую очередь криптографы и серьезные ученые, но никак не геймеры. Конечно, 64-битные процессоры вполне сойдут за очередную ступень в развитии компьютерных технологий, но реальной необходимости оснащать ими игровой PC пока нет. Одним из первых проектов, разработчики которого официально заявили о поддержке новинки, был шутер *Far Cry*, но разве детище Crytek плохо работало с «обычными» CPU? По части требований к «железу» игра гораздо скромнее того же *Doom 3*! Правда, с выходом новой операционной системы *Windows Vista* ситуация может измениться. Как известно, готовится несколько версий этой ОС, в том числе специальные модификации для 64-битных процессоров. Учитывая, что Microsoft особенно подчеркивает игровые возможности Vista, не исключен всплеск интереса разработчиков к 64-битной технологии.

Far Cry – один из первых проектов, поддерживающий возможности 64-битных процессоров.



? Почему игра «Москва на колесах» еще не вышла, хотя должна была появиться в феврале?
Андрей Маркин

! За компетентным ответом мы обратились к Ивану Бунакову, руководителю отдела разработок компании «Бука». И вот что услышали: «Разработка проекта «Москва на колесах» в настоящий момент приостановлена на неопределенный срок. Причиной стал недопустимо низкий уровень качества игры». Иными словами, студия HBM Game Development Group не оправдала ожиданий издателя.

? Дорогая редакция! Скажите, когда же, наконец, выйдет Mafia 2?

Kolbas

! Первые и последние вести о *Mafia 2* датируются декабрем 2003 года. Тогда Illusion

Software официально сообщила, что проект рано или поздно выйдет. С тех пор разработчики хранят гробовое молчание, потихоньку избавляясь от своих филиалов. Так, в феврале 2005 года компания закрыла словацкое отделение. Короче говоря, пока судьба сиквела покрыта мраком.

? Вы как-то писали, что GTA: San Andreas не продавали в крупных торговых сетях из-за рейтинга AO. Как обстоят дела сейчас?

Леонид Сбруев

! Действительно, после «кофейного бума» игре присвоили статус «AO», закрыв тем самым доступ во многие торговые сети. Да и могло ли быть иначе, если так называемый Hot Coffee Mode добавил в геймплей имитацию полового акта?! Добившись расположения подружки, Сиджей получил приглашение «на ко-

В ближайшее время мы точно не увидим «Москву на колесах».



фе», а потом вытворял с пассивей такое... И все на глазах и при участии игрока! Однако осенью прошлого года состоялся релиз «издания второго, сокращенного». Скандальный интим политкорректно вырезали, и *GTA: San Andreas* вновь обрела рейтинг «M». Правда, неприязни издательства Take-Two Interactive на этом не закончилась. Череду судебных исков подорвала репутацию компании, из-за чего существенно снизилась цена ее акций.

? Я уже устал ждать «Всеслава»! Когда игра выйдет?

Краснов

! Вынуждены тебя огорчить: «Всеслава» ждать не стоит. Работы над игрой давно заморожены, хотя

проект не отменен. На официальном форуме до сих пор «висит» сообщение продюсера Сергея Климова, которое датируется мартом 2004 года. В послании, адресованном всем поклонникам беспрецедентного долголетия, утверждается, что Snowball обязательно вернется к «Всеславу», как только завершит «текущий проект». О возобновлении работ будет объявлено на сайте игры (www.fatherdale.com), после чего пройдет еще не менее двух лет, пока студия приведет свое творение в полное соответствие с графическим стандартом современности. При этом концепцию обещают сохранить. Правда, дата «разморозки» до сих пор не объявлена.

Из-за мода Hot Coffee GTA: на несколько месяцев сняли с полок крупнейших сетевых супермаркетов.



КОНКУРС

ЗНАЙ НАШИХ!

Как повелось в «РС ИГРАХ» еще со времен взятия Шипки, вместе с темой номера мы готовим десяток затейливых вопросов. На этот раз тебе придется как следует пораскинуть мозгами и припомнить множество фактов из истории серии *Disciples*. Скажем сразу: задача эта — не из легких. Благо и награда будет добрая — полугодовая подписка на «РС ИГРЫ», наша фирменная футболка и еще один подарок. Какой? Это пока секрет. Ну а чтобы ты не расслаблялся, сообщаем, что приз получит только самый сметливый и удачливый читатель, остальным достанется дырка от бублика. Правильные ответы необходимо отправлять до 30 июня на электронный ящик disciples3@pc-games.ru или с голубями на адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ».





1. Один из персонажей «Кануна Рагнарека» меняет свое обличье и сущность по ходу кампании. Кто он?
а) Uther;
б) Gallean;
в) Bethrezen;

2. Сколько юнитов могло участвовать в бою с одной стороны в самой первой Disciples?
а) 6;
б) 4;
в) 7;

3. Как звали богиню нежити из «Гвардии Тьмы»?

а) Мортис;
б) Бастинда;
в) Сорвина;

4. Сколько лет разделяет события первой и второй частей Disciples?
а) 11;
б) 13;
в) 10;

5. Какой способностью обладал Старший вампир из Sacred Lands?
а) Высасывать жизнь из противника
б) Высасывать жизнь и делить ее между войсками.
в) Растворяться в воздухе

6. Сколько игр разработала студия .dat?
а) 0
б) 3
в) 1

7. Как называлась локализованная Disciples: Sacred Lands?
а) Меч и Корона;
б) Цена Верности;
в) Гвардия Света;

8. В каком году была основана компания Strategy First?
а) 1990;
б) 2001;
в) 1993.

КОНКУРС

ЭПОХА ТЕРОЕВ НАЧАЛАСЬ!

Тьма и Тень порождают новые таинственные силы, которые могут в корне изменить судьбу магической вселенной. Ию, мир *SpellForce*, почти опустошенный бесконечными войнами и раздираемый интригами, оказывается на краю гибели. Не каждому дано увидеть величайшую из всех битв...

Но почему бы не попробовать это сделать? Журнал «PC ИГРЫ», компании GFI и «Руссобит-М», а также технический партнер – компания XFX – приглашают тебя принять участие в конкурсе «Spell-Комикс», который посвящен игре *SpellForce 2: Shadow Wars*.

Прояви фантазию, достойную знаменитой игры, и получи ценный приз – видеокарту GeForce 7600 GT от компании XFX. А вот, собственно, и само задание:

- Скачать или установить с диска предыдущего номера «PC ИГР» официальную демо-версию *SpellForce 2: Shadow Wars*;
- Поиграть и получить удовольствие;
- Сделать от 6 до 12 скриншотов, объединенных общей идеей, и снабдить их веселыми и интересными подписями;
- Проверить, чтобы серия скриншотов представляла собой мини-историю, приключившуюся с героем;
- Выслать этот «Spell-Комикс» по адресу sf2@russobit-m.ru до 30 июня включительно;
- Верить в победу и ждать подведения итогов.

ПРИЗЫ И ПОБЕДИТЕЛИ:

Победителю конкурса полагается главный приз – видеокарта GeForce 7600 GT от технического партнера XFX, а также DVD-бокс с официальной русской версией *SpellForce 2: Shadow Wars*.

Впрочем, этим список призов не исчерпывается. Еще пять лучших участников получают по DVD-боксу с официальной русской версией все той же *SpellForce 2: Shadow Wars* и по футболке *SpellForce 2* от компаний GFI и «Руссобит-М».

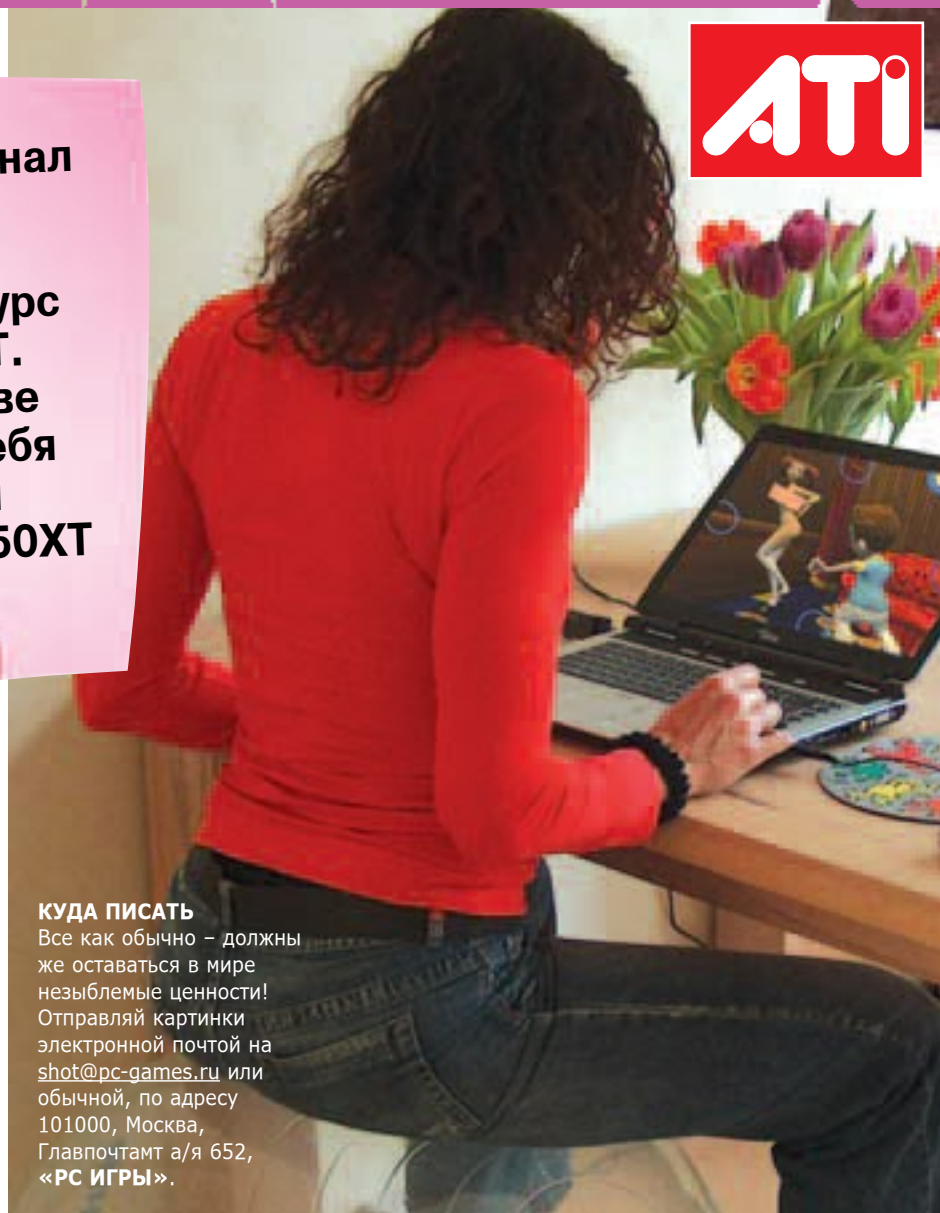


Твой любимый журнал
и компания ATI
Technologies
продолжают конкурс
МЕГА-BESTSHOT.
И снова в качестве
главного приза тебя
ждет отменная
видеокарта ATI X850XT



КУДА ПИСАТЬ

Все как обычно – должны
же оставаться в мире
незыблемые ценности!
Отправляй картинки
электронной почтой на
shot@pc-games.ru или
обычной, по адресу
101000, Москва,
Главпочтамт а/я 652,
«РС ИГРЫ».



МЕГА-BESTSHOT #6

Всем известно: девчонки не любят компьютерные игры. Или скажем мягче: большинство девчонок не любят большинство компьютерных игр. (Оставшееся меньшинство – это относится и к играм, и к девчонкам, – как правило, совершенно не интересуется парней. Впрочем, речь не об этом.) Настала пора восстановить справедливость! Если хочешь **ATI X850XT**, до конца июня пришли картинку из любимого шутера/квеста/файтинга/стратегии, да такую, чтоб все девушки планеты тут же ахнули и вспыхнули необузданной страстью к компьютерным играм (а, может, заодно и к тебе)! Оценивать твою работу будет специально отобранное жюри ярых игроненавинок, так что сто раз подумай, прежде чем нажимать PrtSc!

НА ЛИТУРМ ДЕВИЧЬИХ СЕРДЕЦ!



КОНКУРС

КОНКУРС

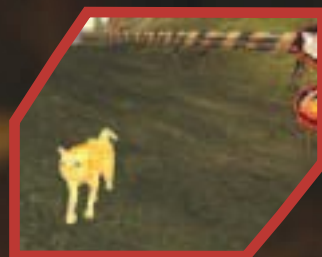


Настоящий мужчина должен сделать в жизни три дела: отлить на соседку, пришить копа и натянуть кошку на шотган! Настоящая девушка должна: отстричь соседу шланг, поджарить мертвого копа и... правильно: натянуть кошку на шотган! Граждане и гражданки, читатели и читалки! Любимый журнал всего прогрессивного человечества (да не «Мурзилка», балда, а «РС ИГРЫ»!) и группа товарищей, бегущих с ножницами (в миру – компания Running With Scissors), объявляют конкурс, посвященный самой бесшабашной игровой серии всех времен – *Postal*!

Спокойно! Убери руки от кошки, конкурс не в этом!!! На странице – четыре картинки. (Быть может, не все фанаты *Postal* умеют считать до четырех, но уж поверь мне на слово, их тут ровно четыре. Ну, или около того.) Тебе нужно придумать такие подписи, чтобы получился комикс. Подписи должны быть: а) смешные, б) не слишком уж длинные, г) связные, в) не содержащие слов... как бы это сказать... ну таких, знаешь, слов, типа <censored> или <censored>. Или даже <censored>! А вот еще смешное словечко: <censored>. Но его тоже употреблять не надо!

Если справишься на отлично и не умрешь от интеллектуального напряжения, тебя ждет знаменитый дорожный знак Running With Scissors, из которого можно сделать отличную лопату и гасить светлых иных, и футболка *Postal 2*, в которую можно завернуть знаменитый дорожный знак, чтоб тебя на улице не прихватил Ночной Дозор. Сочинения присылай по адресу 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «РС ИГРЫ», отправляя мейлом на postalcomics@pc-games.ru, а также голубиной почтой или с наемным скороходом прямо в редакцию не позднее 30 июня 2006 года.

МЫ СТРЕЛЯЛИ, МЫ СТРЕЛЯЛИ, НАШИ ПАЛЬЧИКИ УСТАЛИ!





MAXI tuning

WWW.MAXI-TUNING.RU

RUSSIAN EDITION

ТТХ	Вагон метро 81-717	Nissan Skyline GT-R Top Secret
Год выпуска	1993	2001
Двигатель	4 электромотора, 610 л.с. при 1480 об/мин.	2.6л твинтурбо, 650 л.с. при 8000об/мин
Тормоза	электродинамические	дисковые вентилируемые, 360мм
Масса	34 тонны	1.2 тонны
Длина	19.2 метра	4.6 метра
Максимальная скорость	90 км/ч	320 км/ч
Разгон о 100 км/ч	22 секунды	3 секунды

www.maxi-tuning.ru



Уже в продаже

КОНКУРС

ИГРАЙ ПО-КРУПНОМУ

Братья и сестры! Буду краток. Если кто-нибудь из вас сумеет победить в сегодняшнем конкурсе, знайте: жизнь прошла не зря. Такого у нас еще не было, и не скоро будет. Барабанная дробь, фанфары и салют! Разыгрываем монитор **BenQFP93GX 19**.

Если ты крепко сидишь на стуле, тогда слушай. Если стоишь, то лучше сядь. В нем не просто девятнадцать дюймов, хотя и это

немало. И не только контрастность семьсот к одному (!), что само по себе круче Джомолунгмы. И это я не говорю про углы обзора 160 градусов, хотя и стоило бы. Но. Время отклика матрицы – 2 мс. Нет, не так. **ВРЕМЯ ОТКЛИКА МАТРИЦЫ – 2 МС!!!**

Теперь ты понял, кто царь горы? Такой аппарат не спасует ни перед одной игрой! Что бы ты ни загрузил, какой бы резвой ни

была игрушка, ты никогда, слышишь, никогда не заметишь ни малейшей задержки, ни одного смазанного пикселя!

Сам понимаешь, это дорогое удовольствие, но оно стоит своих денег. А у нас ты получишь его совершенно безвозмездно (даром, значит).

Задание насколько простое, настолько же и сложное. На странице ты видишь фотографию монитора. Экран его пока что мертв и темен. Оживить его нужно тебе. Пришли один-единственный скриншот из любой компьютерной игры, который, по-твоему, достоин красоваться на этом просторном экране. Стой, куда побежал-то? Это еще не все! Неважно, из какой игры будет картинка, важно, чтобы она рассказала о мониторе все без единого слова. Так что прежде чем совать любимый диск в привод, советую для начала наведаться на сайт <http://www.benq.ru/> и лучше узнать о восьмом чуде света под названием BenQFP93GX 19. Картинки присылай по адресу 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «РС ИГРЫ» или benq@pc-games.ru до 30 июня 2006 года.

Да, чуть не забыл: победитель не только увидит свое творчество на страницах любимого журнала, но и получит в подарок монитор! Эх, дайте мне валидол...



Чтобы получить заветный приз, тебе необходимо отгадать ключевое слово и выслать его на наш конкурсный почтовый ящик. Те асы, которым удастся целиком разгадать весь кроссворд, будут награждены суперпризом!

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

По горизонтали:

1. Глухонемой мальчик из **Syberia**.

3. Популярнейший формат графических файлов.

6. Средний по всем показателям боевой корабль из **Sid Meier's Pirates!**

8. Автомобили этого класса (крутейшие спорткары 60-х, 70-х годов прошлого столетия) представлены в последней игре **SimBin Development Team**.

12. На этом типе зданий специализируется паладин из **Diablo II**.

14. События третьей части **Total War** разворачиваются вокруг этого великого города.

15. Герой из **The Settlers: Heritage of Kings**.

17. Мохнолапое фэнтезийное существо, также являющееся главным героем нескольких книг Толкиена.

19. Популярнейшая (правда, только на Западе) серия **EA Sports**. У нас она спросом не пользуется, так же как и соответствующий вид спорта.

22. Отживающий свои последние деньки интерфейс видеокарт. Хотя и пяти лет не прошло с тех пор, как он вошел в широкие массы.

23. Воронежская студия разработчиков. Создатели «**Златогорья**» и «**Восточного фронта**».

26. Экономичный, но очень жестокий способ увеличения населения городов в игре из вопроса №14.

27. Звуковая технология от компании **Creative**, широко применяемая в большинстве современных игр.

Однако тебе понадобится приличная видеокарта и дорогая пятиканальная система, чтобы в полной мере ощутить ее прелесть.

28. Arcane ***** – четвертый квест второго акта из **Diablo II**.

31. «Научное» название космодестанта из **Warhammer 40.000**, служащего Императору (первое слово).

33. Главное оружие лучников.

34. Куб из **Diablo II**, в котором можно было комбинировать разные предметы и получать абсолютно другие вещи.

35. Крупнейший корейский издатель, специализирующийся на выпуске онлайн-игр.

36. Ошибка в игре.

39. Футуристический экшен родом с Xbox, повествующий об удивительном мире-кольце. На PC был портирован только в конце 2003 года.

40. Add-on к **Jagged Alliance 2**, вышедший в 2000 году (одно из слов названия).

42. Порядковый номер «Радуги» Тома Клэнси.

43. Постарайся вспомнить еще одного героя из **The Settlers: Heritage of Kings**.

45. Польская компания, разработчик мясного шутера **Painkiller** (аббревиатура).

47. Расовая принадлежность Леголаса.

50. Он же ссылка.

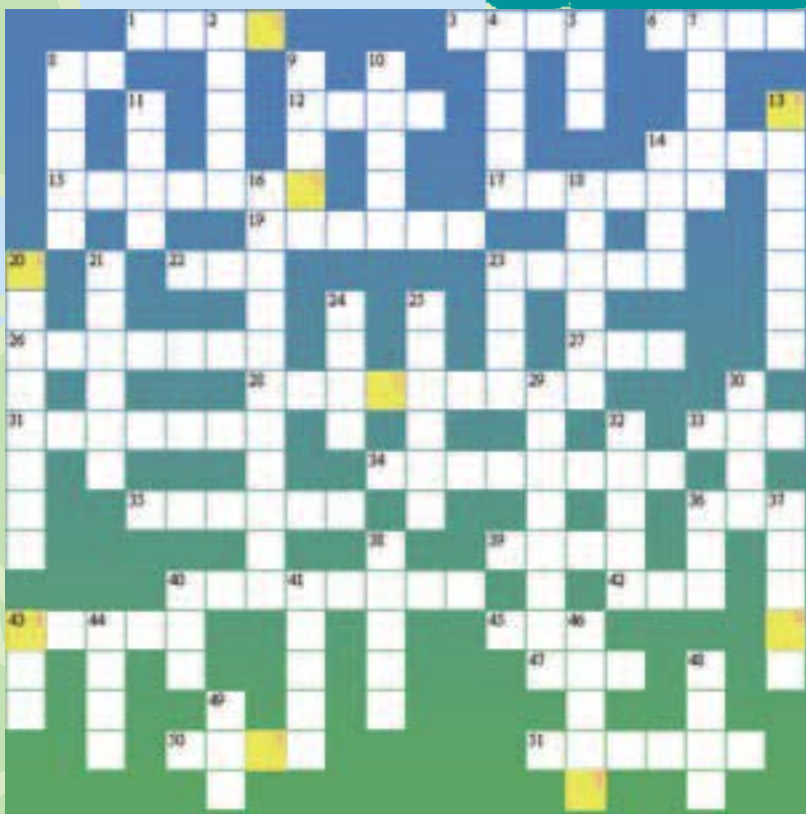
51. ***** of Persia.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

2. Верх политической карьеры в **The Sims 2**.

4. «Заплата» для игры, устраняющая в ней какие-либо ошибки и глюки.

5. Российская издательская контора. Послед-



ние выпущенные этой компанией на территории России игры:

Act of War: High Treason, Spellforce II: Shadow Wars, Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown.

7. Кем, по сути, является главный герой **Scrapland**?

8. Какая магия во вселенной **Blood Omen** служит заменителем электричества?

9. Физический движок, используемый в **Shadow Ops: Red Mercury, Marine Heavy Gunner: Vietnam, Devastation.**

Последние пару лет он практически нигде не применялся, ввиду своей технологической отсталости.

10. Про этого грозного судью из комиксов два с половиной года назад сделали игру. Очень посредственную, надо сказать.

11. Вызывается нажатием «F1».

13. Подзаголовок **Resident Evil 3**.

14. **** **Police** – неплохой симулятор ОМО-На от **Zono**.

16. Издатель стратегической серии **Caesar**.

18. Колоритный охранник научного комплекса **Black Mesa** из **Half-Life**

(также присутствовал и во второй части игры).

20. Этим термином обычно называют великолепную, красочную картинку.

21. Фамилия главного героя сериала **Tom Clancy's Splinter Cell**.

23. Версия игры. Уже не «альфа», но еще и не финальный релиз.

24. Отличный экшен (2000 года) про нелегкое бытие викингов.

25. Сумасшедшая бабушка из **Evil Genius**.

29. **Pool of ******* – пожалуй, худшая RPG по третьему своду правил D&D.

30. Универсальная «рисовая» валюта в **Shogun: Total War**.

32. Издатель **Tomb Raider: Legend**.

36. Наиболее полная (и дорогая) комплектация игр и «железа».

37. Руководство по игре.

38. Последний игровой проект легендарного дизайнера **Эрика Чаки (Future Wars, Another World)** – великолепный платформер 1998 года от **Amazing**

Studio (первое слово названия).

40. Заменитель живого противника в мультиплеере экшенов.

41. Создатели так и не увидевшей свет аркадной леталки **Savage Skies**.

43. Популярный мод про Вторую Мировую войну на движке **Half-Life** (переиздание вышло и на Source).

44. Разработчик **Mobile Forces** и **Hostile Waters: Antaeus Rising**.

46. Chemical ***** – химическая граната из **Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow**, ослепляющая врагов.

48. Параметр персонажа в RPG, в первую очередь влияющий на успешность осуществления тех или иных действий.

49. Имя (именно имя, а не фамилия) одного из самых выдающихся разработчиков всех времен и народов. За одну только «Цивилизацию» ему можно поставить памятник.

КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте **crossword_30@pc-games.ru**, а также обычной почтой по адресу: 01000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «**PC ИГРЫ**» (укажите на конверте слово «КРОССВОРД»). **ВНИМАНИЕ!** Конкурс продлится до 1 июля 2006 года включительно.

ИТОГИ КОНКУРСА



СПРЯТАННОЕ ДОЛЖНО БЫТЬ НАЙДЕНО!

Далеко не все наши читатели сумели последовать девизу конкурса, но кто ищет – тот всегда найдет! Три самых пытливых, самых смекалистых, самых настойчивых... в общем, три образцовых читателя журнала «РС ИГРЫ» получают призы. Это Комаров Владимир (г. Наро-Фоминск), Должанский Сергей, Далецкий Сергей (г. Новосибирск).

Правильные ответы:

1.-в 2.-а 3.-а

ИТОГИ КРОССВОРДА №27

1 место.

Подписку на «РС Игры» получает
Александр Рублев.

2-5 места.

Приз – игры от российских издателей:
Валера Ершов, Борис Бабков, Настя Емельянцева, Никита Сабо.

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

ПО ГОРИЗОНТАЛИ

1 CHIMERA
2 DOMZ
3 BETHESDA
5 BOLL
6 AURAN
7 GOLIATH
9 MAP
10 JADE
12 GRAAL
13 JC
16 UNREAL
19 HECUBAN
20 AGE
21 SIEGE

24 EURO
25 INVENTORY
30 RACING
31 LIFE
32 MIND
33 CHINA
34 SHINOBI
37 KOKU
39 TYRAEL
42 ARCANUM
44 FIFA
45 MINE
47 NIKITA
48 PERK
49 XENUS

ПО ВЕРТИКАЛИ

1 CATHERINE
2 DRUID
4 HULK
5 BAAL
8 ZEUS
9 MADDEN
11 ARCHER
14 CHEAT
15 RAILGUN
17 ENCORE
18 RAGE
22 IRIS
23 GIGN
26 VALTIEL
27 NASCAR

28 ORBITER
29 YAMAOKA
31 LOCKON
35 HITMAN
36 ZOMBIE
38 UPLINK
40 ROCK
41 ELITE
42 ALIEN
43 NGAGE
46 *XP

КЛЮЧЕВОЕ
СЛОВО:
CHAINGUN

ИТОГИ КРОССВОРДА №28

1 место.

Подписка на «РС Игры» достается человеку под ником
Rosebud (ответ получен с e-mail kirsten-case@rambler.ru)

2-5 места.

Приз – игры от российских издателей:
Константин Шпитальский, Андрей Грин, Игорь Васин, Ирина Стрельникова

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

ПО ГОРИЗОНТАЛИ

2 NHL
4 KAIN
9 IL
10 SHINY
12 EXIT
14 GLA
15 MAJESCO
19 EDDIE
22 DRASSEN
23 ARCHER
24 SAVAGE
25 DNI
27 EGA
28 ATHENA
32 SONY
33 DAMAGE

34 DEFORT
36 ENCHANTMENT
39 TAYLOR
41 AFK
42 OZZY
43 TOR
44 NOB
45 RON
46 NUKA
48 PINKY
47 NIKITA
51 MAX
52 ISIS
54 DUNE
55 ORAT
56 TESLA
57 GMAN

ПО ВЕРТИКАЛИ

1 SPELL
3 LIFE
5 ANNO
6 BIGBEN
7 BUG
8 JIM
10 SPLASH
11 GABRIEL
13 TAL
16 CODEMASTERS
17 SILVERMAN
18 PACMAN
20 JUICED
21 AK
25 DVD
26 CEO

29 TYPHOON
30 ADOM
31 RGB
35 PRATCHETT
37 EBONY
38 TANK
39 TERRY
40 LOONIES
45 REMEDY
47 AKIRA
49 IMP
50 KARMA

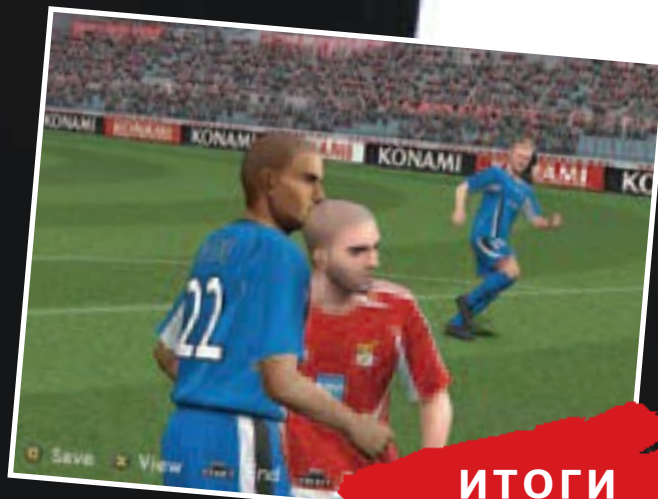
КЛЮЧЕВОЕ
СЛОВО:
INTERSTATE



MEGA-BESTSHOT #4

ПОЦЕЛУЙ В ДИАФРАГМУ

Сказать, что поцелуев было много, – не сказать ничего! Мы пересмотрели сотни картинок, и губы сотрудников редакции порой сами вытягивались бантиком. Для такого конкурса одного приза определенно мало! Главная награда достается **Евгению Белану** (homer_jay@mail.ru). Но это не все! Второе и третье место заняли **Владимир Бабкин** (funnynt@mail.ru) и **Дмитрий Ключкин** (demonit5000@mail.ru). Они получают отличные игры от «1С». Целуйтесь чаще!



ИТОГИ
КОНКУРСА

ИТОГИ КОНКУРСА

Будем краткими: победил читатель по имени Djakon. К счастью для твоего здоровья, мы не можем напечатать здесь его ответ. Во время подготовки номера, затратившись творчеством Djakon'a, от смеха надорвали животы шесть корректоров, два верстальщика, двенадцать специальных корреспондентов и один главный редактор. Семьи потерпевших ищут читателя для вручения достойной награды! Как мы и обещали, счастливчику достается комплект геймерской спортивной униформы нового поколения. Виват!



Шутки в сторону -
играем всерьез!

С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ СТАЛО СКУЧНО?

		
PlayStation 2 (Slim) rus	GameCube	Xbox 360 Video Game System (Fully-Loaded)
\$175.99	\$139.99	\$569.99
		
PSP (EURO) value pack	Game Boy Micro (розовый)	Nintendo DS Dualscreen
\$269.99	\$129.99	\$169.99

Играй
просто!
GamePost

НЕ ПОРА ЛИ СМЕНИТЬ ИГРУ?

- * Огромный выбор компьютерных игр
- * Игры для всех телевизионных приставок
- * Коллекционные фигурки из игр



WarCraft III
Action Figure:

\$42.99

Ticondrius



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru



**ИТОГИ
КОНКУРСА**

СКАЗКА СТАЖОВИТСЯ БЫЛЬЮ

**Мечты трех читателей
уже воплотились
в жизнь.
С удовольствием
объявляем
победителей:**

**I место
картина с изображением
монстра из игры
и фирменная футболка**

**II место
стеклянный сувенир
от разработчиков
и фирменная футболка**

**III место
фирменная футболка**

**I место –
Ковалев Юрий,
г. Москва.**

**II место –
Федюшкин Максим,
г. Геленджик.**

**III место –
Румянцев Александр,
г. Ярославль.**

Правильные ответы

1. Восемь
2. Джеспер Кид (Jesper Kyd)
3. Девять
4. Они начнут игру в одном и том же месте
5. Это решит бета-тест

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

★ В нашем магазине вас
ждет более 1000 игр
на ваш выбор

★ Постоянно
обновляемый
ассортимент

ВЫБОР



Guild Wars

\$69.99



Grand Theft Auto:
San Andreas (PC-DVD)

\$65.99



F.E.A.R. (Director's
Cut Edition)

\$19.99



LotR: Battle for Middle-
Earth 2 Collector's Edtn (EURO)

\$45.99



Elder Scrolls IV Oblivion
(PC DVD) EURO

\$79.99



Quake 4

\$75.99



World of Warcraft
(UK Version)

\$59.99



Star Wars Galaxies: The
Total Experience (EURO)

\$59.99



Sid Meier's Civilization IV
(EURO)

\$69.99



Onimusha 3

\$59.99



Call of Duty 2
Collector's Edition

\$85.99



Dungeons & Dragons
Online: StormReach
(DVD-ROM) EURO

\$75.99

Играй
просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ
МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru



ИТОГИ
КОНКУРСА

САМЫЙ СИЛЬНЫЙ САМЫЙ УМНЫЙ

В этом конкурсе предполагался один-единственный победитель, и тем ценнее победа. Вырвать ее в пылу тяжелейшего состязания у сотен претендентов удалось Сергею Буреvu из города Арзамаса, ему и достается награда от компании Asus.

А вот и правильные ответы:

1 Сколько одновременно игроков могут общаться по сети с помощью ASUS Game Face Live?
b. 8 человек

2 С помощью технологии ASUS Game Face Live можно передавать одновременно:
b. Звук и видео

3 Для каких игр подходит Game Face?
a. Для всех

4 Какие ноутбуки ASUS поддерживают технологию ASUS Game Face Live?
a. Все ноутбуки ASUS со встроенной веб-камерой

5 Какие видеокарты ASUS поддерживают технологию ASUS Game Face Live?
c. Все видеокарты ASUS

6 Что можно наблюдать с помощью технологии ASUS Game Face Live?
c. Других игроков и ТВ-программы



ЖУРНАЛ ДЛЯ МУЖЧИН, ЖИВУЩИХ В МИРЕ ТЕХНОЛОГИЙ



В ПРОДАЖЕ
С 24 МАЯ

ЧИТАЙ В НОВОМ НОМЕРЕ:

ЖЕСТЬ КАК ОНА ЕСТЬ: МЕТАЛЛИК СНОВА В МОДЕ
САМЫЕ СВЕЖИЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИМОЧКИ АВТОПРОМА
ТЕХНИКА ЧМ ПО ФУТБОЛУ 2006

+ JAMIROQUAI, ОЛЬГА ШЕЛЕСТ, ТИМ БЕРТОН, АНТОН НЕНАШЕВ, АННА НОВА

ВСТУПЛЕНИЕ



Всем привет, ниже я попытаюсь ответить на все вопросы, так или иначе связанные с дисками. Самый популярный вопрос это «Почему на диске отсутствует материал, который есть в содержании в журнале?». Мы стараемся изо всех сил, чтобы на диске были самые лучшие и самые свежие материалы, вся проблема заключается в том, что текст в журнальную рубрику **«Содержание DVD»** сдается за две недели до сдачи диска, а за это время может произойти что угодно. Например, в прошлую сдачу, перед записью мастера я еще раз проверял сайты на наличие новых материалов и был приятно удивлен, что вышла демоверсия *Heroes of Might and Magic V*. Сам понимаешь, что не выложить ее, это преступление. Но демо-версия занимает более 700 мегабайт, и надо было чем-то жертвовать, поэтому под нож попал раздел **«Стандартный софт»**. По этим же причинам на диске оказываются не последние версии программ, не всегда свежие драйвера, ведь между сдачей мастера и выходом журнала так же проходит около двух недель. Еще раз приношу извинения. Раз уж я упомянул раздел **«Стандартный софт»**, то отвечу на вопросы по нему «По каким причинам рубрика есть на дисках не каждый номер?» и «Каким образом туда отбирается софт?». Причину непопадания на диск я уже озвучил выше, тем более, согласись, что не имеет особого смысла выклады-

вать софт, если он не обновился. Что касается способа отбора, то он прост: по рейтингу отбираются самые популярные программы, которыми пользуется больше всего человек.

Затрону еще одну популярную тему для разговоров – раздел демо-версии. Часто приходится получать письма с критикой, что в разделе мало демо-версий или их подборка не очень интересная.

Дорогой читатель, поверь, мы бы с радостью выкладывали в каждый номер демо-версии хитовых игр, но наше желание ограничено волей разработчиков и издателей, если они выпустят демо-версию, то она непременно окажется на диске. Правда, если журнал выйдет позже, чем игра, то выкладывать демо-версию не имеет смысла.

Ты уже наверняка заметил, что к дополнениям мы относимся с особым вниманием. Каждый месяц выходит более тысячи дополнений для сотни игр, мы же выбираем среди всего этого многообразия лучшее. Главный принцип простой – лучше меньше, да лучше. Зачем ставить 20 различных вариантов раскраски униформы для *Call of Duty*, если можно поставить пару хороших карт? Все

скины ты все равно ставить не будешь, а вот карты помотришь наверняка и удовольствия от их прохождения получишь куда больше. Исключение мы делаем всего для двух игр: *GTA: San Andreas* и *The Sims 2*. К этим играм выходит очень много хороших дополнений, а главное, на них высокий спрос. Еще один принцип, которым мы руководствуемся, – охватываемых игр должно быть много. Мы не закидываемся только на наиболее популярных играх, к примеру, мы являемся единственным российским игровым журналом, который полноценно охватывает жанр симуляторов.

Дорогие читатели, огромная просьба **ДУБЛИРОВАТЬ** письма с вашими работами, одно письмо на sem4@pc-games.ru, а копию его на disk@pc-games.ru. Если по каким либо причинам я тебе не отвечаю, то напиши еще раз, ничего плохого в этом нет.

Нерабочие диски. Если тебе попался нерабочий диск, и средства, описанные в **FAQ** не помогают, напиши письмо с точным описанием проблемы, конфигурации системы, марки привода и твоим адресом.

Письмо нужно слать на sem4@pc-games.ru, а копию – levoshina@gameland.ru.



Рис. Татьяна Ефремовой

ОБОЛОЧКА

Как ты, наверное, уже заметил, с прошлого номера у нас появилась новая оболочка, в этом месяце перед тобой окончательный вариант. Она проста в использовании, в ней отсутствуют баги и неисправности, значительно уменьшилось время загрузки. Подробный мануал ищи на самом диске.

Самое главное отличие от предыдущих версий, это то, что появилась возможность настраивать оболочку под себя, и самое главное – оболочка помнит настройки, выбранные тобой, поэтому не придется каждый раз настраивать ее заново.

Кроме всего прочего, появилось два вида меню:

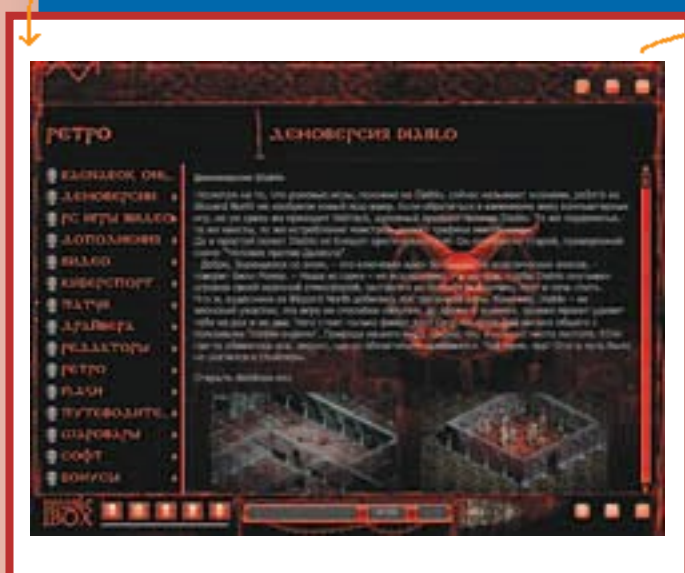
Первый вид – стандартное «дерево», которое выглядит и работает как «проводник» в Windows. Чтобы перейти в ту или иную папку, надо дважды кликнуть на ее названии.

Второй вид – так называемый «список». Если ты работал с файловыми менеджерами типа **Norton Commander** или **Far**, то будешь чувствовать себя как дома. Обращаю внимание, что навигация по меню возможна с помощью мыши и клавиатуры. Если тебе привычнее клавиатура – используй курсорные стрелки, клавиши Enter, Escape, Space («пробел») и Backspace. С их помощью можно также управлять просмотром скриншотов.

Если выбрать любой материал, внизу появится строка с «превьюшками» картинок. Двойной щелчок по картинке приведет тебя в окно просмотра. Если больше ничего не нажимать, то картинки будут плавно прокручиваться в режиме слайд-шоу. Если же нажать один раз на «превьюшку» картинки и продолжить держать клавишу мыши, то картинка развернется, а когда ты отпустишь клавишу мыши – снова свернется.

Если по каким-либо причинам тебя не устраивает наша оболочка, или она не запустилась, то появилась возможность опробовать HTML версию, она запускается под Windows 98, 2000, XP и требует наличие Internet Explorer не ниже версии 5.5

Также у проигрывателя музыки появился плей-лист, и если ты запустишь видео, то музыка затихнет.



лаборатория КА(ПЕР)(КОГО

У КАСПЕРСКОГО ЗА ПАЗУХОЙ

С ЭТОГО НОМЕРА ВСЕХ ЧИТАТЕЛЕЙ ЖУРНАЛА «РС ИГРЫ» БЕРЕТ ПОД СВОЮ ЗАЩИТУ ЛАБОРАТОРИЯ КАСПЕРСКОГО. НА ДИСКЕ ВЫ НАЙДЕТЕ ДИСТРИБУТИВ АНТИВИРУСА КАСПЕРСКОГО *PERSONAL 5.0* И ЭЛЕКТРОННЫЙ ФАЙЛ-КЛЮЧ, ДАЮЩИЙ ПРАВО БЕСПЛАТНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ТЕЧЕНИЕ ЦЕЛОГО МЕСЯЦА (НЕОБХОДИМ В ПРОЦЕССЕ ИНСТАЛЛЯЦИИ). В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ МЫ СНОВА ВЫЛОЖИМ ДИСТРИБУТИВ И КЛЮЧ, ПОДАРИВ ТЕБЕ НОВЫЕ ТРИДЦАТЬ ДНЕЙ ЗАЩИТЫ ОТ ВИРУСОВ.

КРИ 2006

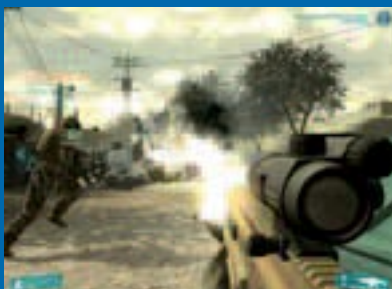
ВИДЕОРЕПОРТАЖ ИЗ ОЧЕНЬ-ОЧЕНЬ ГОРЯЧЕЙ ТОЧКИ



КРИ, БЕЗУСЛОВНО, КРУПНЕЙШАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА НА ТЕРРИТОРИИ ВСЕГО СНГ. ПОМИМО ЖУРНАЛЬНЫХ ОТЧЕТОВ (КОТОРЫЕ ПУБЛИКУЮТСЯ УЖЕ ВТОРОЙ МЕСЯЦ КРЯДУ), МЫ ПОДГОТОВИЛИ ДЛЯ ТЕБЯ ПОДРОБНЫЙ ВИДЕОРЕПОТРАЖ С МЕСТА СОБЫТИЙ. НАШИ КОРРЕСПОНДЕНТЫ ЗАСНЯЛИ НАИБОЛЕЕ ИНТЕРЕСНЫЕ МОМЕНТЫ КОНФЕРЕНЦИИ И ВЗЯЛИ МНОЖЕСТВО ИНТЕРВЬЮ – ВСЕ ТО, ЧТО НЕ УМЕСТИЛОСЬ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА, ЕСТЬ НА НАШЕМ DVD. ВИДЕО ИЗ НОВЕЙШИХ ИГР, МАСТЕР-КЛАССЫ «ПЕРЕДОВИКОВ» ИНДУСТРИИ, САМЫЕ КРАСИВЫЕ МОДЕЛИ... ЧЕГО ЖЕ ТЫ ЖДЕШЬ? СКОРЕЙ ОТКРЫВАЙ НУЖНЫЙ ФАЙЛ!



Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter



UBISOFT объявляет нам о возвращении одной из наиболее ожидаемых и популярных тактических игр. На этот раз отряд Призраков участвует в специальной операции с целью захвата нескольких мексиканских военных,

обвиненных в незаконной продаже оружия боевикам в Колумбию. В городе проходит саммит, на котором лидеры США, Канады и Мексики намерены подписать важные документы. Но во время подписания договора, под прицелами десятков телекамер, участники встречи подверглись нападению со стороны мексиканских солдат. За всем этим ты наблюдаешь от первого лица, отдавая попутно приказы отряду обученных солдат. В твоём распоряжении комплекс IWS, сочетающий новейшее оружие, системы связи и защиты. Графическая основа на высоком современном уровне, очень качественно прорисованы текстуры. В демоверсии представлена одна из миссий, ты будешь заброшен на вертолете в городские улочки Мехи-

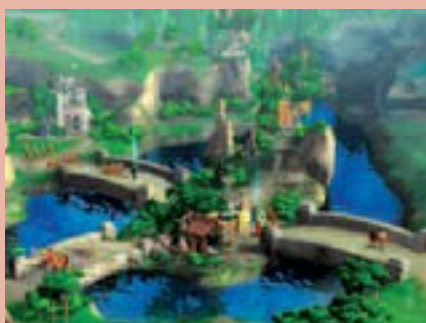
ко 2013 года. Только твоё лидерство и тактические качества помогут тебе выжить в царящем хаосе новой гражданской войны.



Heroes of Annihilated Empires



Игра, сочетающая в себе стратегию в реальном времени и ролевую игру. Ты сможешь как развивать избранного героя по RPG системе, так и строить города, набирать огромные армии, ведомые этим героем, что традиционно для жанра RTS. Тебя ожидает интригующая сюжетная линия, красочные сражения, сказочные обитатели удивительных и фантастических земель. Ты сможешь выбрать одну из 4 рас, у каждой из которых имеется по три героя и множество уникальных юнитов и построек. Различные варианты заклинаний, возможности группировать войска, уникальные ветви развития. В бета-версии доступна одна из миссий игры, в которой тебе предстоит сыграть за одного из доступных персонажей, сначала в одиночку, потом с присоединившимися войсками. Ну что ж, остается лишь ожидать релиза.



Rise & Fall: Civilizations at War



Стратегия в реальном времени, в которой игроку предоставляется шанс управлять одной из самых могущественных империй древнего мира: Грецией, Римом, Египтом или Персией. Окажись среди восьми величайших героев истории. Приятная графика и очень хорошо прорисованные боевые единицы просто завораживают. Развивай экономику, военный арсенал, захватывай новые территории и устанавливай заставы, нанимай и комплектуй войска (80 уникальных единиц, включая лакеев, стрельцов, конницу, осаду и другие), делай все, что может принести победу твоей нации в битве. В демоверсии доступно несколько миссий первой компании. Войска Клеопатры должны подавить римское нашествие на твой берег, необходимо украсть их судно, чтобы начать развиваться по ту сторону водного пространства. Также доступна одна карта в режиме skirmish.



Wild Earth



Игра, в которой тебе предстоит вжиться в роль фотографа. А снимать нужно будет захватывающие дух пейзажи Сафари и Африки во всем их великолепии. Твоя задача – сделать фотографии по заданной в миссии тематике: например, догнать стадо Зебр и изучить их повадки, проследить за ночной охотой льва и при этом не стать его добычей и многое другое. В твоём распоряжении профессиональная фотокамера, компас и желание достигнуть цели, а сделать это не очень просто: чтобы найти нужных животных, тебе придется затратить много времени на прогулки по национальному парку Серенгети. Очень реалистичная графическая основа в сочетании со звуковой гаммой позволяют сполна насладиться африканской экосистемой. В демоверсии доступна всего одна миссия из 11. Первым твоим заданием будет сфотографировать группу слонов.





РЕВЬЮ

НОВОСТИ

В преддверии крупнейшей игровой выставки мира – **Electronic Entertainment Expo** (или просто E3) – все нормальные компании, так или иначе причастные к индустрии электронных развлечений, стараются привлечь внимание обывателей громкими анонсами. В свою очередь, даже давно объявленные игры обрастают множеством красочных трейлеров, в которых геймплей и графика разработок демонстрируются во всей красе. Немудрено, что в этом номере мы представляем твоему вниманию так много роликов. В их числе как видео из самых ожидаемых проектов (**Battlefield 2142**, **Dreamfall: The Longest Journey**, **Half-Life 2: Episode One**, **Hitman: Blood Money**), так и из менее известных игр (**Black Buccaneer**, **Earache Extreme Metal Racing**, **OutRun 2006: Coast 2 Coast**, **Over the Hedge**, **Rogue Trooper**, **Wildlife Park 2**).

**Spell Force 2: Shadow Wars**

По сравнению с первой частью, геймплей игры претерпел существенные изменения, особенно это касается ролевой составляющей. Тем не менее, перед нами все тот же **Spellforce** за номером один, только значительно похорошевший: графика стала еще более сочной и богатой на мелкие детали, появились новые юниты и заклинания, добавились кое-какие полезные «фишки»... Сразу предупреждаем, игра раскрывает свой потенциал полностью только в мультиплеере – если тебе не нравится одиночная кампания, не спеши отправлять коробку с игрой на дальнюю полку. Запусти «Войны теней» в сетевом режиме, возможно, ты изменишь свое мнение.

**Condemned: Criminal Origins**

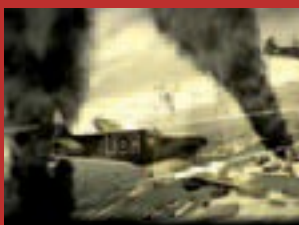
Condemned: Criminal Origins позиционируется **Monolith** как survival horror. На деле же перед нами обыкновенный экшен, который изо всех сил старается казаться страшным. Поначалу у него это получается, однако в скором времени атмосфера страха улетучивается. К сожалению, игра вышла слишком однообразной: решение простецких головоломок и убийство мрачных бродяг в темных коридорах – развлечение на любителя. Если бы дизайнеры приложили больше усилий к созданию уровней – глядишь, получился бы действительно классный проект. А так – не более чем середнячок на пару дней (игра проходится за 7–10 часов).

**Tomb Raider: Legend**

Сериал **Tomb Raider** последние несколько лет находился в стагнации. Объективно говоря, после третьей части «игры про Лару Крофт» раз от разу были все хуже и хуже. Мало кто надеялся, что из **Tomb Raider: Legend** получится что-то путное. Однако «Легенда» по интересности ничуть не уступает самой первой части, вышедшей более 10-ти лет назад. **Crystal Dynamics** сделали великолепную экшен/адвенчуру, которая заинтересует игроков не только округлыми формами главной героини, но и, что самое главное, геймплеем! Умные головоломки, зрелищные прыжки, отчаянные перестрелки... А какая там классная графика! Игра действительно удалась на славу.

**Blazing Angels: Squadrons of WWII**

Blazing Angels: Squadrons of WWII – восхитительно красивая аркада. Не ищи здесь реализм или отсылки к историческим реалиям в брифинге. Есть только некие абстрактные сражения Второй Мировой, команда твоих самолетов и много-много врагов, которые не отличаются высоким интеллектом. Летай, стреляй, любуйся на сказочно красивое небо... Только не забудь загодя обзавестись навороченной видеокартой (как минимум класса GeForce 6) и джойстиком – без него придется очень туго. Кстати говоря, мультиплеерный режим **Blazing Angels** во много раз интересней одиночной кампании – редколлегия играла заповоем чуть ли не неделю подряд.

**Act of War: High Treason**

Вполне себе добротный адд-он к одной из лучших RTS прошлого года. Жаль, что изменений по сравнению с **Act of War: Direct Action** – кот наплакал. Добавились морские сражения, возможность рекрутинга наемников (пожалуй, это нововведение больше всех остальных сказалось на геймплее), а также юниты и апгрейды. Ну и, конечно же, новая одиночная кампания, которая при должном рвении проходится буквально за пару дней (даже теми, кто оригинальную игру в глаза не видел). В принципе, все это «счастье» разработчики могли выпустить одним большим патчем, а не требовать с нас зную сумму бумагоидов.

**True Crime: New York City**

Activision вот уже второй раз подряд пытается удивить игровую общественность «убийцей **GTA**» собственного производства. Удивить действительно получилось – как и в случае с **True Crime: Streets of L.A.**, «Нью-Йорк» вызывает легкое недоумение. Как не стыдно выпускать такую поделку после **GTA: San Andreas**? В игре есть свобода передвижения, множество интересных фишек, какой-никакой сюжет... Однако реализовано все это дело крайне убого и не выдерживает никакой критики. **True Crime: New York City** элементарно хочется вырвать уже через полчаса после начала. Посмотри наше видео – сам все поймешь.



Paradise

Каждая игра от **Бенуа Сокаля** (автор обеих *Syberia*) – это целое событие в жанре экшен-приключений. Красивые, глубокие, умные, необычайно притягательные квесты в наше время выходят крайне редко. У *Paradise* есть все шансы стать именно такой игрой, ведь мистер Сокаль пишет для нее сюжетную линию, а скриншоты уже сейчас выглядят очень симпатично. Героиня игры отправляется в далекий уголок Африки, чтобы раскрыть тайны своего прошлого, но в процессе своих приключений сталкивается с множеством необъяснимых явлений и странных людей... Игра должна выйти в самое ближайшее время, причем в полном переводе на русский язык (издается «Новым Диском»).



Rise of Nations: Rise of Legends

Информация об этом проекте тоже недавно мелькала на страницах нашей рубрики. *Rise of Legends* обещает стать самым громким RTS-событием летнего сезона (так же, как и ее предшественница *Rise of Nations* три года назад). Масштабные сражения в стимпанковской вселенной, множество новых фишек, уникальные юниты у каждой воюющей стороны, недурственная графика – вот оно, настоящее счастье для истосковавшегося стратега. Кроме всего прочего, игра будет обладать мощным сюжетом. Об этом свидетельствует большой раздел с предысторией на сайте проекта, а также классные сцены с участием ключевых персонажей в видеоролике.



Prey

Недавно мы уже выкладывали на диск видео из *Prey* – самого известного долгожителя игровой индустрии. Тот же самый *Duke Nukem Forever* (который, скорее всего, Never) был анонсирован значительно позже. Будешь смеяться, но с момента официального заявления о начале работ над игрой минуло девять лет! За это время *Prey* несколько раз полностью менял технологическую базу и даже концепцию. Прежней осталась лишь история об индейце Томми (из североамериканского племени Апачи), который самоотверженно сражается с иноземными захватчиками на их же территории. В ролике представлен геймплей игры вперемешку с постановочными видеовставками.

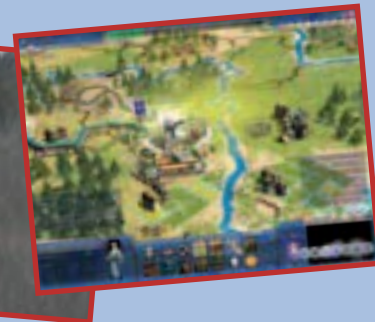


Sin: Emergence

Короткий, но чрезвычайно информативный ролик (поскольку показывается один только геймплей без всякой рекламной шелухи и постановочных сцен) из первого эпизода *Sin* (создатели планируют выпустить аж десять «глав»!). В городских закоулках герой сражается с вертолетом, отстреливается от наседающих со всех сторон врагов и даже успевает чутко проехать на машине (правда, в качестве пассажира). Честно говоря, это видео очень сильно напомнило нам *Half-Life 2* – и динамикой, и графикой. Впрочем, ты уже сам можешь в этом убедиться – к моменту появления этого номера на прилавках магазинов, игра должна выйти.

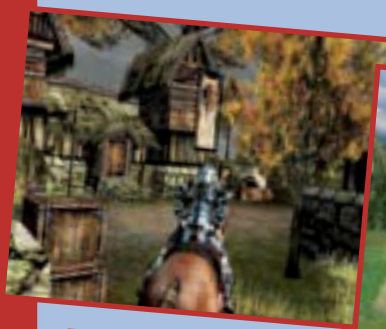


ПРЕВЬЮ



ОНЛАЙН

Блок онлайн-проектов в этом месяце представлен тремя preview: *Seed*, *Age of Conan: Hyborian Adventures* и *Darkfall*. Наибольший интерес представляют первые два проекта, поскольку в *Darkfall* делается упор на уже «обкатанные» во многих других MMORPG элементы, в частности, сильную PvP-составляющую. *Seed* – очень необычная MMORPG. В ней огромное значение имеют социальные и политические аспекты. Игроку придется различными способами добиваться расположения NPC, и даже брать на себя некие административные обязанности. Звучит занятно, посмотрим, как это будет реализовано. *Age of Conan* основана на произведениях Роберта Говарда, поэтому может похвастаться поистине эпическим сюжетом. Боевая составляющая игры будет больше похожа на полноценный экшен вроде *Severance: Blade of Darkness*, а не на однообразное закликивание врагов мышкой.

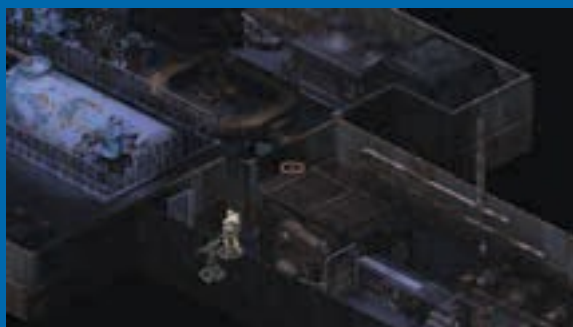


ИНТЕРВЬЮ

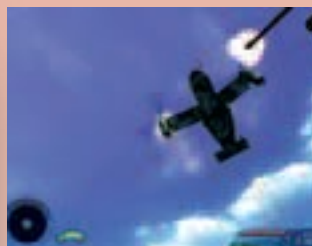
Что ни говори, а видеointerview у нас в этом месяце вышло очень много – видимо, теплая весенняя погода благотворно сказывается на желании разработчиков поговорить о своих творениях. Узнай все и даже чуточку больше о таких проектах, как *Sid Meier's Civilization 4*, *Commandos: Strike Force*, *Ghost Recon: Advanced Warfighter*, *Heroes of Might & Magic V*, *Titan Quest* и *The Witcher*. Особого внимания заслуживает последний в приведенном списке проект, ведь все остальные игры уже не раз появлялись на страницах «PC ИГР». Сюжет «Ведьмака» базируется на книгах Андрея Сапковского – настоящего мастера «темного фэнтези». Ребята из польской студии **CD Project** обещают представить на суд общественности «интеллектуальную RPG», где чуть ли не каждый квест можно пройти несколькими способами, а сюжетная линия выписывает такие неожиданные фортели, что даже фанатам *Baldur's Gate* и *Arcanum* мало не покажется.



Fallout Tactics: Darkfall Demo



На прошлом диске мы предлагали мод **Awaken**, который смело можно было назвать **Fallout 1.5**. На этом диске мы представляем новую работу все той же польской команды фанатов постядерного мира – **Darkfall**. На этот раз действие игры происходит не где-то там, в Штатах, а в Европе, точнее в Польше. К слову, главному герою предстоит побывать и в России. В демо-версии, правда, до России не добраться. Но давайте немного подробнее о том, что есть на этот момент. Итак, главный герой Darkfall подрабатывает охранником караванов в городишке Forsayth. Жители живут тихо, за пределы своего Forsayth не лезут, а потому не догадываются, какая страшная опасность нависла над ними. Исходит она из расположенного в заснеженных горах города Brek Zarith. Тамшнее правительство, именуемое Council of the Fourth, медленно, но верно подчиняет себе все близлежащие поселения, обрушивая на непокорных армию под командованием своего комиссара (commissar, честно-честно!).



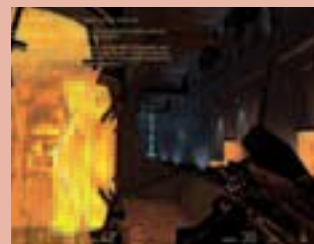
Far Cry

В этот раз поклонникам **Far Cry** предлагаются не только карты, но и отличный сингловый мод **Fueltank Mod 1.0**. Эта динамичная кампания не даст тебе скучать: врагов будет более чем достаточно, причем они будут атаковать не только с земли, но и с воздуха. Также тебя ждет подборка из десяти карт, две из которых предназначены для одиночного прохождения. Особенно советуем **Ascent 1.1** – столько бегать по горам тебе еще не приходилось.



Half-Life 2

Модостроители, специализирующиеся на **Half-Life 2**, продолжают радовать нас обилием конверсий. В этот раз тебя ждет обновленная версия Eclipse, одного из самых необычных модов, созданных для творения **Valve Software**. Также ищи на диске прекрасную мини-кампанию **Minerva Metastasis 2** и сетевой мод **GoldenEye Source Alpha 1**, созданный по мотивам игры **GoldenEye 007**, которая в свое время была выпущена для консоли **Nintendo 64**.



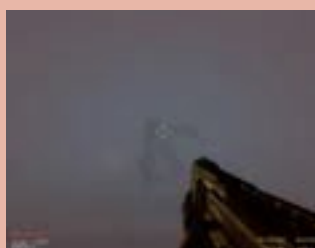
Battlefield 2

Крупные конверсии для **Battlefield 2** все еще находятся в разработке, зато небольшие моды продолжают выходить. В этот раз тебя ожидает сразу две модификации – **Code name: Eagle Legends 0.33** и **Battleracer v1.2**. Если первый мод хоть немного, но известен поклонникам **Battlefield 2**, то **Battleracer v1.2** – кое-что новенькое. Создатели этой веселой модификации превратили командный шутер в веселую гоночную аркаду.



DOOM 3

Модификаций на этот раз две штуки, и обе они предназначены для одиночного прохождения. Первый мод, **Event Horizon 1.2**, представляет собой полноценную мини-кампанию, в ходе которой тебе предстоит очистить космический корабль от исчадий ада. Создателю второй модификации, **Hell Island Demo**, пришла идея запустить игрока и монстров в густой туман, отчего стало страшно еще сильнее. Вышел зомби из тумана...



McLaren F1 GTR Mod



Монокубковые моды были самым распространенным типом конверсий для **F1 Challenge '99-'02. rFactor**, которая является наследником добрых традиций этой замечательной игры, также не страдает от недостатка модов подобного типа. Часто монокубковые моды страдают не слишком высоким качеством проработки, но это не относится к **McLaren F1 GTR Mod**. Эта прекрасная модификация предоставляет тебе уникальную возможность погоняться на одном из наиболее известных и успешных суперкаров современности. Появившись в середине девяностых, McLaren F1 GTR мгновенно превратил машины конкурирующих марок из лидеров в догоняющих. Более чем впечатляющая динамика сочетается в этой машине с потрясающей управляемостью. Долгое время эта машина держала абсолютный рекорд скорости среди серийных автомобилей. Неудивительно, что при таких качествах спортивная карьера McLaren F1 GTR оказалась более чем удачной. Надо ли говорить, что после всего этого появление подобного мода можно считать редкой удачей.

RoadKill Warriors Alpha 2



За те несколько лет, что выходят модификации для **UT2004**, мы видели всякое. Были и ужастики, и фэнтезийные моды, баталии по мотивам Второй мировой, и многое другое. Но тематика, которой коснулись создатели **RoadKill Warriors Alpha 2**, до недавних пор была чуть ли не табу. В кои-то веки хоть одной команде хватило смелости замахнуться на святое — **Mad Max 2: The Road Warrior**, классику жанра. Как и в фильме, действие модификации развивается в мрачном будущем, где после ядерной войны остатки человечества ведут кровопролитные бои за топливо. Драться можно и обычным оружием, но все же основной акцент в моде делается на автомобильных войнах. Подобно **Mad Max 2**, стороны разделены на Raiders и Survivors, причем аналогия с фильмом прямая, включая одежду. Локации, впрочем, обладают большим разнообразием, чем в картине: в **RoadKill Warriors Alpha 2** нашлось место и пустошам, и полуразрушенным городам, есть даже специальные закрытые арены. Одним словом, поклонники жанра будут довольны.



Quake 4

Модификаций в этот раз, увы, нет — все ушли на **Rocket Arena**. Впрочем, нет худа без добра: пока модостроители отдыхали, их коллеги по цеху вовсю трудились над картами. Так что в этот раз карт получилось больше, чем в прошлом месяце — 14 штук. Особенно советуем тебе обратить внимание на отличный набор **G4 Lavaman Maps v1**, а также карты **Cistercian Ruin Beta 1**, **Clean and Simple**, **Sub Terra**, **Unique** и **We Need More Metal**.



rFactor

rFactor продолжает набирать популярность среди поклонников автосимуляторов. Если месяц назад мы предлагали всего одну модификацию, то сейчас их уже три: **McLaren F1 GTR Mod**, **GP2 Series Mod V.1.00** и **TC2000 Mod**. Советуем обратить внимание на **GP2 Series Mod V.1.00**: эта модификация посвящена гоночной серии GP2, которая уже стала настоящей школой кадров, будущие пилоты Формулы-1 соревнуются именно там.



Unreal Tournament 2004

Дополнений для **UT 2004**, как всегда, много. В первую очередь, стоит отметить модификацию **RoadKill Warriors Alpha 2**, а также **Ballistic Weapons v1.6**, которая заменяет стандартное оружие на новое. Карт в этот раз набралось 14 штук, как всегда, большинство из них сделано для режима Deathmatch. Стоит обратить особое внимание на такие карты, как **as_American Bulldog EEP** и **ons_DG-Meadowland 32**.



Warhammer 40000: Dawn of War - Winter Assault

Как всегда, **Winter Assault** в плане дополнений чувствует себя замечательно. Помимо **Dawn of Steel Winter Assault 1.5**, в нынешнюю подборку попал еще один неплохой мод **Lights of the Warp pack 1.0**, добавляющий в игру кучу новых юнитов. Также в раздел попали восемь карт на любой вкус и цвет, начиная с дуэльных и заканчивая битвами на восьмерых игроков.



Dawn of Steel Winter Assault 1.5



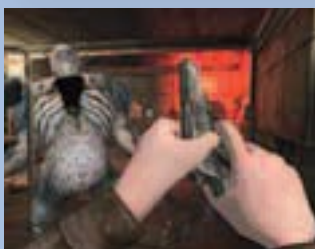
Можно только порадоваться за поклонников игры. Действительно стоящие модификации для их любимой игры выходят с завидным постоянством, и этот месяц не стал исключением. Твоему вниманию мы предлагаем мод **Dawn of Steel Winter Assault 1.5**, способный затмить собой сам **Winter Assault**. Посвящена эта модификация **Steel Legion**, наиболее продвинутому в плане техники ответвлению Имперского Легиона. Живут представители **Steel Legion** на планете **Armageddon**, и это сильно отразилось на их внешнем виде. Атмосфера на **Armageddon** ядовитая, неудивительно, что подавляющее большинство бойцов **Steel Legion** бежит в противогазах и костюмах химзащиты. Пехота у этой расы слабая, но она и не является основной силой. Мощь **Steel Legion** заключается в технике, и по ее разнообразию любое другое подразделение Имперского Легиона пасует. Стальные легионеры могут использовать легкие пушки и всевозможные боевые машины, начиная с легкобронированных машин и заканчивая мастодонтами вроде **Stormblade**.

ОНЛАЙН



«По просьбам трудящихся» (буквально каждый день читатели шлют нам письма с соответствующими просьбами) мы в кои-то веки решили выложить на наш DVD клиент одной из самых популярных MMORPG – *Lineage II: Scions of Destiny* (четвертая по счету глава). С момента выхода второй «Линейки» минуло чуть больше двух лет – за это время игра обросла несколькими дополнениями и обрела многомиллионную армию подписчиков по всему миру. Геймплей Lineage II – по сути чистый PvP, где основная ставка делается на сражения игроков друг с другом. Причем речь идет не только о дуэлях, но и о масштабных сражениях, в которых иной раз бьются десятки персонажей.

Учти, что для запуска клиента тебе придется загодя создать аккаунт на сайте Pleync.com и проплатить доступ в игру – NCSoft уже давно отменила бесплатное «тестовое» время (две недели) для «Линейки».



ПУТЕВОДИТЕЛЬ

Пространство, выделенное под текстовые гайды, целиком и полностью занял объемный материал по *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*. Мы постарались охватить наиболее интересные моменты, которые интересуют игроков в первую очередь, – надеемся, тебе понравится.

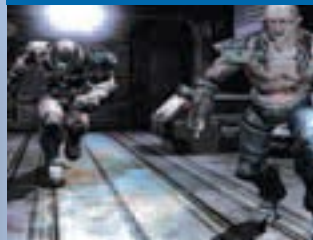
В блоке видеогайдов разместились ролики по *Tomb Raider: Legend* и *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*. Первое видео



покажет тебе, каким образом лучше всего разбираться с каждым боссом игры, ну а второе – прохождение самого сложного момента игры, побега из ночного отеля (когда в номер главного героя ломятся рассвирепевшие жители Инсиута). Этот момент ставит в тупик многих геймеров, поскольку на данном этапе приходится выполнять множество действий в строго определенной последовательности. Без наглядного пособия не обойтись, факт!



ПАТЧИ



Quake 4 1.2 Final

Как мы и говорили, долго ждать патч версии 1.2 не пришлось. Теперь пользователи, которые обладают широкоформатными мониторами, лишены риска их испортить. Для начала, четыре карты из нового года мапа QUAKEMAS тар раск отныне входят в число официальных, добавлена поддержка технологии Hyper-Threading и двухъядерных процессоров. Внешено множество улучшений и изменений в сетевой код игры.



Call of Duty 2 v1.02

В отличие от большинства шутеров, выходявших за последнее время, *Call of Duty 2* патчился всего один раз. С момента выхода игры прошло полгода, и лишь сейчас разработчики выпустили, наконец, первую по-настоящему крупную заплатку к одному из лучших шутеров прошлого года. Отныне игра получила поддержку известной античитерской системы PunkBuster. Внесено множество всевозможных исправлений в сетевую часть игры.



КИБЕРСПОРТ



Доброе время суток, уважаемые читатели! Центральным событием этого месяца стал чемпионат *GigaGames 2006*, который прошел в столичном клубе *NetLand* в период с 29 до 30 апреля. На московском финале собрались все самые именитые представители киберспортивной тусовки со всего СНГ. На турнире не обошлось без неожиданностей – московского чемпиона *Cooler'a* в финале обыграл малоизвестный белорус *Cypher*, лучшим достижением которого до того стало шестое место на *ASUS Winter*. В *Counter-Strike* же всех удивила команда *Rush3D*, которая в финале одолела российский состав интернациональной команды *Bergip Gaming*. Для *Rush3D* это была первая победа на турнире такого уровня за все время существования проекта. Единственная турнирная дисциплина, в которой все обошлось без неожиданностей, – это *Warcraft III: The Frozen Throne*. Победу, традиционно, одержал *Deadman*, который лидирует на всех отечественных состязаниях последних лет.

СОФТ

SHAREWARE/FREWARE

AutoHotkey 1.0.43.07

Небольшая программа, с помощью которой ты сможешь настроить значения клавиш клавиатуры и мышки. Помимо этого тебе предоставляются и другие возможности: создавать горячие клавиши, настраивать макросы, использовать уже готовые скрипты и даже применять автозамену указанного текста. Простой интерфейс.

**Tumble Bugs**

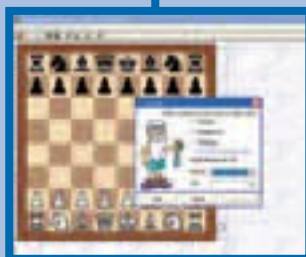
Игра, в которой твоей целью будет уничтожение цепочки шариков, путем плавания такими же разноцветными шариками. Как только 3 и более шаров одного цвета соединятся, они выпадут из цепи, таким образом ты должен уничтожить всю полоску. Развивай свою реакцию и скорость мышления.

**aTuner 1.9.48.8421**

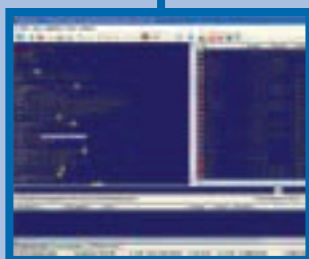
Программа будет полезна пользователям видеокарт от **NVIDIA**, а именно серии **GeForce**. Очень большое количество настроек, позволяющих значительно увеличить производительность твоего оборудования. Некоторые опции будут интересны именно продвинутым юзерам, а для остальных предусмотрена специальная функция «оптимизация».

**Personal Chess Trainer**

Это не просто шахматы, эта игра поможет тебе научиться выигрывать. Твой персональный виртуальный тренер будет создавать для тебя игровые ситуации, и в зависимости от твоего хода, будет давать подсказки типа «Вы уверены, что это лучший ход?». Настоящий подарок для начинающего шахматиста.

**DC++ 0.689**

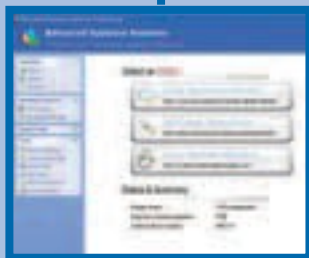
Незаменимая программа для обладателей больших локальных сетей, которая позволяет обмениваться файлами между пользователями. На запрашиваемый элемент выдается полная информация: от скорости до списка расширенных файлов. Также имеется встроенный чат. Просто вписывай нужный сервер и наслаждайся.

**Table Tennis Pro**

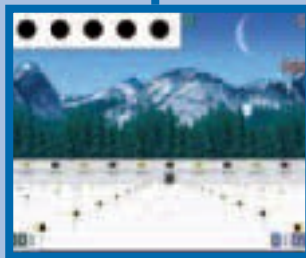
Трехмерный эмулятор игры в настольный теннис. Ты можешь сам выбрать уровень компьютерного оппонента. Настраиваемая графика, удобный геймплей, неплохой интерфейс, несколько сменных кортов и игровых комнат. Присутствует возможность игры по сети.

**Advanced Spyware Remover 1.85.23786**

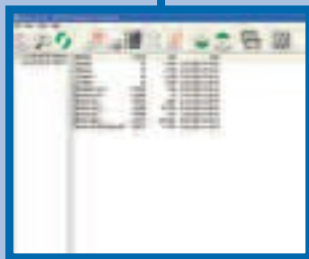
Программа, позволяющая обезопасить твой компьютер от вредоносных и шпионских утилит. После сканирования тебе будет предложено удалить найденные вирусы. Помимо этого имеются инструменты очистки временных файлов браузера, работа с реестром, наладка загружаемых стартовых программ и другое.

**Biatlon 3000**

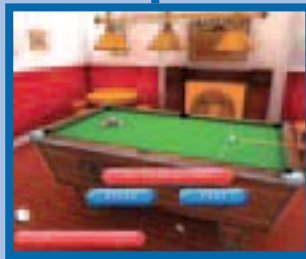
Игра представляет собой спортивный симулятор Биатлона. Цель — за минимальное время закрыть максимальное количество своих мишеней, за каждую незакрытую мишень добавляется штрафное время. Но попасть в цель не так просто, ведь учитывается влияние пульса, дыхания, эффектов отдачи, произвольных колебаний мушки и многое другое.

**CD/DVD Diagnostic 2.2.0 build 30**

Программа, позволяющая провести диагностику и восстановить нечитаемые обычным путем файлы с записанных дисков. Просто указывай CD-ROM, далее запусти «анализ», и утилита не только постарается скопировать поврежденный файл, но и предоставит тебе полную информацию о диске. Удобный интерфейс.

**Kick Shot Pool**

Трехмерный эмулятор бильярда. Достойная графика, управление камерой, настраиваемый уровень сложности, имеется возможность коллективной игры. Несколько вариантов и разновидностей игры. Отличная анимация ударов. Удобный геймплей. Совершенствуй свое мастерство загонять шары в лунку.



FAQ

Q: Не читается диск, что делать?

A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или e-mail'y disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD, сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидавая пачки журналов, то, несмотря на коробку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться может только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки, стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничто не помогло, то смотри 1 вариант. Примечание: когда пишешь о нерабочем диске, то указывай: марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале есть материал, а на диске его нет?!

A: Объясняю. Все дело в том, что мастера дисков сдаются позже на неделю, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка Rome: Total War – Barbarian Invasion, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся писать в папке материала объяснение причины. Еще раз приношу извинения за данные несоответствия.

DVD

PC ИГРЫ ВИДЕО

РЕПОРТАЖИ:

- КРИ 2006
- GDC 2006, часть 1

ПРЕВЬЮ:

- Cellfactor
- Paradise
- Prey
- Rise of Nations Rise of Legends
- Sin Episodes
- Stranger
- World in Conflict

РЕВЬЮ:

- Act of War: High Treason
- Blazing Angels
- Condemned
- Keepsake: Тайна долины драконов
- Spell Force 2: Shadow Wars
- Th3 Plan
- Tomb Raider: Legend
- True Crime

ОНЛАЙН:

- Age of Conan
- Darkfall Preview
- Seed Preview
- Silkroad

ИНТЕРВЬЮ:

- Commandos: Strike Force
- Ghost Recon: Advanced Warfighter
- Heroes of Might and Magic V
- The Witcher
- Titan Quest

ТРЕЙЛЕРЫ:

- American McGee Presents Bad Day L.A
- Auto Assault
- Black Buccaneer
- Half-Life 2 Episode One
- Hitman Blood Money
- Lara Croft Tomb Raider Legend
- Over the Hedge
- Rogue Trooper
- Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter

- X-Men The Official Game
- Back to Gaya
- Dreamfall the Longest Journey
- Paradise
- ArchLord
- Darkstar One
- Guild Wars
- SpellForce 2 – Shadow Wars
- The Saga of Ryzom
- Earache Extreme Metal Racing
- OutRun 2006 Coast 2 Coast
- Super-Bikes Riding Challenge
- Heroes of Might and Magic V
- Rise of Nations Rise of Legends
- Stranger
- Wildlife Park 2
- World in Conflict
- DUSK-12
- Heavy Duty
- Metal Combat
- Prey
- Project Offset
- TerraWars New York Invasion
- Barrow Hill
- Hard to Be a God
- Titan Quest
- FlatOut 2
- Ship Simulator 2006
- Cossacks II Battle for Europe
- Moscow to Berlin Red Siege
- Sudden Strike III Arms for Victory
- Ares Online
- The Witcher
- Evolution GT
- NFL Head Coach
- Company of Heroes

ДЕМОВЕРСИИ

- Heroes of Annihilated Empires
- Rise & Fall: Civilizations at War
- Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
- Wild Earth

ДОПОЛНЕНИЯ

- Блицкриг 2
- В Тылу Врага
- Перл-Харбор
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty
- Call of Duty: United Offensive
- Call of Duty 2
- Civilization IV
- Command & Conquer: Generals
- Counter-Strike: Source
- Day of Defeat: Source
- DOOM 3
- Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
- Far Cry
- F.E.A.R.
- Freelancer
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Half-Life 2
- Homeworld 2
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Microsoft Flight Simulator 2004
- Microsoft Train Simulator
- Operation Flashpoint: Resistance
- Orbiter
- Quake III Arena
- Quake 4
- Racer Free Car Simulator
- rFactor
- Star Wars Battlefront 2
- Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: Frozen Throne
- Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault
- Wings over Vietnam
- Wolfenstein: Enemy Territory
- World Racing

ДРАЙВЕРА

- ATI Catalyst 6.4 (x32)
- DirectX 9.0C April 2006 Redist
- ForceWare 84.56 WHQL
- nForce4 AMDIntel X16 (x64) v.6.83
- nForce4 AMDIntel X16 v.6.85

ПАТЧИ

- Восточный фронт: неизвестная война 2.0 DVD Full
- Корсары III v.1.4
- Спецназ: Штурмовая бригада 121
- Act of War: High Treason patch 1
- Brothers in Arms: Earned in Blood v1.03
- Call of Duty 2 v1.02 Rus
- Civilization IV v1.61
- Command & Conquer: the First Decade v1.02
- Commandos: Strike Force v1.2
- Galactic Civilizations II: Dread Lords v1.1
- Quake 4 v1.2
- Serious Sam II v2.070
- SpellForce 2 – Shadow Wars v1.01
- The Lord of the Rings: the Battle for Middle-earth II v1.03 English
- The Sims 2: Family Fun Stuff v1.4.0.98
- WarCraft III: Reign of Chaos v1.20d Rus
- WarCraft III: the Frozen Throne v1.20d Rus
- X3: REUNION v1.4.02

СОФТ

- HP USB Disk Storage Format Tool 2.00.006 Rev.B
- Child Control 2006 8.112
- Guitar Tracks Pro 3.0
- ZoneAlarm Anti-Spyware 6.1.744.001
- BPS Spyware Adware Remover 9.3.0.1
- FastStone MaxView 1.6
- Ashampoo

DVD

AntiSpyWare 1.10
 ● Weight Watchers Points Calculator 3.2
 ● Floppy Image 2.3.3
 ● DC++ 0.689
 ● Reaper 0.938
 ● ReNamer 3.00
 ● WinAudit 2.10
 ● MP3Producer 2.49
 ● Google Talk 1.0.0.91 Beta
 ● Advanced Spyware Remover 1.85.23786
 ● Pics Print 3.00
 ● EmEditor Pro 5.00
 ● Celestia 1.4.1
 ● 1by1 1.54
 ● SXBandMaster 0.94.3
 ● System Information for Windows 1.57.601
 ● Microworld Antivirus Toolkit Utility 8.2.1
 ● aTuner 1.9.48.8421
 ● FindGraph 1.53
 ● WinLock 4.42
 ● GetDataBack 3.03
 ● Apollo 37zv
 ● Fast Link Checker 1.5 Build 0562
 ● Asset Tracker for Networks 5.7
 ● TIREAL TFT TEST 1.0
 ● VSO PhotoDVD 2.2.06
 ● CDDVD Diagnostic 2.2.0 build 30
 ● CPU-Z 1.33
 ● Symantec W32.Antinny Removal Tool 1.1.2
 ● Virtual CloneDrive 5.1.3.1
 ● Google Video Player 1.0.1
 ● ConvertXTtoDVD (DivxToDVD) 2.0.11
 ● FastStone Photo Resizer 2.2
 ● Foxit PDF Reader 1.3.1522
 ● HideInPicture 1.0
 ● Windows XP PowerPacker 1.0 RC8 Beta 1
 ● AutoHotkey 1.0.43.07
 ● ONEView 1.0
 ● VCW VicMan DataBase 6.01
 ● Easy CD-DA Extractor 9.1 beta 1
 ● Aurora DVD Copy 3.1.1
 ● Ultra RM Converter 2.0.4

● Disk Space Visualizer 1.0
 ● Virtual Keyboard 3.0

СОФТ-СТАНДАРТ

● Dr.Web 4.33.2.04240
 ● Trojan Remover 6.4.9
 ● 7-Zip 4.35 beta
 ● WinRAR 3.60 beta 2
 ● Internet Explorer 7 Beta 2
 ● Mozilla Firefox 1.5.0.2
 ● Opera 9.0.8372 Beta
 ● CloneDVD 3.9.1.0
 ● Fraps 2.7.3
 ● Download Master 5.0.5.1009
 ● K-Lite Codec Pack Full 2.72
 ● FAR Manager 1.70 Final
 ● ICQ Lite 5.04 Build 2321
 ● Miranda IM 0.4.0.3.52
 ● mIRC 6.17
 ● QIP 2005a Build 7840
 ● The Bat! Home 3.80.03
 ● Media Player Classic 6.4.9.0
 ● Windows Media Player 10.0.0.3802
 ● UltraISO Premium 8.00.1392

SHAREWARE

● 1st Free Solitaire 1.5
 ● Anarkis Revenge 1.0
 ● Aqua Pearls 1.0
 ● Basketbolniy menedjer 1.2
 ● Biatlon 3000 1.2
 ● Criss-Cross 1.0b
 ● CubeRubik 1.0
 ● Friends2D 2.107
 ● Golovolomka Pyramid K 1.0
 ● HellChess 1.3
 ● Kasparov Chessmate 1.0.4
 ● Kick Shot Pool 1.0
 ● MemoFace 2.5
 ● Nice Reversi 2.09
 ● Personal Chess Trainer 2.00.29
 ● Priklju4eniya kota 1.6
 ● Roza 1.1.6
 ● Space Race 1.0
 ● Swine Galactic defender 1.0.1
 ● Table Tennis Pro 1.94
 ● Time For Kill 0.48
 ● Treasures of Persia 1.02
 ● Tumble Bugs 1.0
 ● Zuma Deluxe 1.1
 ● Nardi 3DR 1.0

РЕДАКТОРЫ

● Civilization IV
 ● Crashday

ТРЕЙНЕРЫ

● Blazing Angels Squadrons of WWII
 ● Commandos Strike Force
 ● Condemned Criminal Origins
 ● Evolution GT
 ● Ford Street Racing
 ● The Elder Scrolls 4 Oblivion
 ● Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown
 ● Tomb Raider Legend
 ● True Crime New York City

БОНУСЫ

ОБОИ:

● Europa Universalis 3
 ● Hitman Blood Money
 ● Auto Assault
 ● Driver Parallel Lines
 ● Medieval 2 Total War
 ● Tomb Raider Legend
 ● Age of Conan Hyborian Adventures
 ● Half-Life 2 Episode One
 ● God of War 2
 ● Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter
 ● Guild Wars Factions
 ● Armored Core Silent Line
 ● Tabula Rasa
 ● Hellgate London
 ● Battlefield 2 Modern Combat
 ● Kaena
 ● Broken Sword The Angel of Death
 ● Need for Speed Most Wanted
 ● Gears of War
 ● Full Auto
 ● Burnout Revenge
 ● 24 The Game
 ● The Godfather
 ● Rise of Nations Rise of Legends
 ● Lineage 2 The Chaotic Chronicle
 ● Street Fighter series
 ● Scarface The World is Yours
 ● Age of Pirates Caribbean Tales
 ● Crysis

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

FAQ

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?

A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все, что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советуем поместить все на CD-диск, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на самом диске должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходим скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком mpeg2 или DivX с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наше мыло disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализации, а для английских версий?

A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима заплатка. Вот лишь наиболее яркие примеры: Call of Duty (текущая версия локализации 1.41, для дополнений необходима версия 1.51), Ground Control II: Operation Exodus (русский патч отсутствует), Rome: Total War (сразу после выхода патча 1.2 владельцы локализованных версий оказались без дополнений), World Racing (русского патча нет, в то время как последняя версия зарубежного патча – 1.61). Из-за этого у нас было два варианта

действий: либо разводить руками, либо делать доп-полнения к англоязычным версиям игр. Поскольку вечно ждать невозможно, было принято решение выбрать второй вариант. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает, как минимум, удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж тиража игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Как воспользоваться Panda Antivirus?

A: Заново проинсталлировать программу с диска.

Q: Почему у меня не показывается картинка в видео?

A: Нет необходимого кодака, зайти в раздел СОФТ\кодаки и установить их оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и прочее?

A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаем на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?

A: Тут два варианта. Первый: установить с нашего диска Flashplayer. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его скачать с официального сайта.

Q: Почему диски не полностью заполнены, написано 8.5, а на самом деле 7.9?

A: Просто указаны разные величины, на болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайт, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 МБ 1024 байта, то получается 7.9 гигабайт.



С приближением ежегодного **ЕЗ**-парада с живописными девицами в кожаных сапожках, а также ЕЗ-тусовки и ЕЗ-выставки, где «взрывоопасные» проекты запирают в стеклянные клетки, игровой потихоньку замирает. Девятого мая мультиплатформенный титан задерживает дыхание на долгие четыре дня, а затем мощным выдохом обрушивает на пользователя немыслимый поток информации. Дабы ты не растерялся и получил только самые свежие и достоверные сведения, мы отправили в Лос-Анджелес бравого спецназовца Даниила Леви. Уж он разберется что к чему – не сомневайся.

На момент написания данной заметки до события «икс» остается еще пара дней, поэтому мы можем спокойно, с толком и расстановкой оценить все грядущие релизы.

Paradise. Ее следовало бы назвать просто игрой от **Бенуа Сокаля** и выставить соответствующую циферку в конце заголовка. Играсказка, игра-мир, настоящая параллельная вселенная. Ищи самую полную рецензию в июльском номере. Сексипильная Лула, о которой мы планировали рассказать в этот раз, но передумали, обязательно появится в следующем. А расскажет о

ней не кто-нибудь, а сам Андреяно Теодороне – неуловимый доктор-зло и большой любитель черного с кружевами.

Не забыли мы и про **«Звездных Волков 2»**. Ведь это главный отечественный межгалактический проект. Бескрайний космос, тонны увешанного пушками железа, верные напарники – что еще нужно для счастья?

Одной из главных игр в июле без сомнения станет **Half-Life 2: Episode One**. Напомню, что первоначально **Valve Software** планировала выпустить классическое дополнение под названием **Half-Life 2: Aftermath**, но затем передумала и решила разбить его на несколько частей. Ты наверняка прочел в текущем номере о **SiN Episodes: Emergence**, так вот, это тот же случай!

Поклонники стратегий в реальном времени также не останутся без сладкого. В рубрике «Под прицелом!» тебя ждет эксклюзивный репортаж о **«Спарте: Войны древности»**. Алексей Ларичкин побывал в Воронеже, где самостоятельно изучил геймплей грядущего хита. Впечатлений у него накопилось море. За прошедшие с момента нашего превью месяцы игра здорово преобразилась. Не буду раскрывать все секреты, скажу лишь, что практически все обещания разработчики выполнили и даже придумали кое-что новенькое.

Существует мнение, что лето – мертвый сезон в игровой индустрии. А у нас все наоборот: горячая пора начинается именно в июле. Впрочем, по-другому в правильном журнале о компьютерных играх быть и не может.



ДО ВСТРЕЧИ 28 ИЮНЯ!



www.pc-games.ru

2_{мс}

Как?.. Еще быстрее?

Время отклика 2 мс GTG

Товар сертифицирован



FP93GX

Скорость



Цвет



Контраст



Яркость



Резкость



Да, еще быстрее! 2 мс GTG — такое короткое время отклика удивит не только гепарда, самого быстрого хищника в мире, но и вас. Только теперь, благодаря 19" ЖК-монитору FP93GX с яркостью 300 кд/м² и контрастностью 700:1, вы сможете в полной мере насладиться динамичными компьютерными играми, требующими молниеносной реакции, и DVD-фильмами со спецэффектами. Подробности на BenQ.ru.

BenQ
Enjoyment Matters

Disciples



LARA CROFT TOMB RAIDER

LEGEND





DISCIPLES III • PARADISE • WARHAMMER ONLINE • TOMB RAIDER: LEGEND • SIN EPIISODES: EMERGENCE • SPELLFORCE 2 • DREAMFALL • CONDEMNED

№ 6 (30) • ИЮНЬ • 2006